

JONGERENGARAGE 2.0

RAPPORTAGE



ZOMER 2023

1. Jongerengarage 2.0	5
2. De teams	
Team Enver/Cardea	7
Team Jeugdfonds Sport & Cultuur	9
3. Ontwerp traject	11
Introductie	13
Onderzoek	15
Ontwerp	17
Ontwikkeling	19
4. Eindconcepten en presentaties	21
5. Implementatie en vervolg	23

In deze rapportage reflecteren we op het traject van de JongerenGarage 2.0. Van oktober 2022 tot april 2023 is Garage2020 van start gegaan met een tweede groep jongeren waarin de kennis en lessen zijn meegenomen van de vorige Jongerengarage 1.0.

In de JongerenGarage ontwerpt een transdisciplinair team onder de inspirerende begeleiding van Garage2020 voor utopische jeugdhulp in de toekomst. Binnen het kader van jongerenparticipatie geeft de JongerenGarage een nieuwe kijk op hoe jongeren in hun kracht kunnen worden gezet tot het ondernemen van actie. De JongerenGarage is een actie-onderzoek naar ultieme jeugdparticipatie. Jongeren gaven aan dat ze in participatie-organen vaak adviezen gaven, maar dat ze de indruk hadden dat hun adviezen in de la van 'belangrijke mensen' landden. De JongerenGarage biedt jongeren de mogelijkheid om via design thinking het hele proces van probleem, via ontwerp, testen en iteratie tot eindproduct zelf in te richten en het heft in eigen hand te nemen.

1. DE JONGERENGARAGE 2.0

Introductie

Wij zijn Skye, Noah, Amber, Jacqueline, Bo, Tania en Anaïs, de JongerenGarage 2.0.

Een diverse groep van zeven jongeren, met verschillende achtergronden en disciplines. Ons gezamenlijke doel is om de jeugdhulp te verbeteren en beter aan te laten sluiten bij de behoeften van jongeren.

In 2020 heeft JongerenGarage 1.0 plaatsgevonden. Met de geleerde lessen uit de eerste JongerenGarage zijn wij nu als tweede groep het traject gestart van oktober 2022 tot juni 2023.

Bij de eerste JongerenGarage vormden de jongeren zelf teams en een eigen ontwerpvrage, gebaseerd op uitgebreid onderzoek. De groep gaf later aan dat ze zich in dat eerste onderzoek soms wel wat verloren hadden gevoeld, en het bleek lastig om, aan het einde van het ontwerpproces, de innovaties over te dragen aan probleemeigenaren en te implementeren. Daarom startten we bij de JongerenGarage 2.0 met twee ontwerpvragestukken met hun eigen probleemeigenaar en team.

Tijdens het proces van de JongerenGarage hebben wij met de methoden van Garage2020 gewerkt. Dit leerden wij door middel van workshops en trainingen. Deze manier van innoveren bestaat grofweg uit de volgende onderdelen: sympathiseren met de doelgroep, het (re)framen van het vraagstuk of project doel, het ontwikkelen en testen van prototypes en uiteindelijk het doorontwikkelen van deze diensten en producten met externe partners. Bij kopje '3 'ontwerptraject' wordt dit proces beschreven.

Een tweede les die er is meegenomen is de verbinding met Garage2020 zelf, die erg waardevol bleek. Om deze reden is ervoor gekozen om in elk team een Garagist te plaatsen, hierdoor kon het netwerken de kennis van Garage2020 nog makkelijker worden ingezet.

Tijdens het traject zijn wij begeleid door twee coaches, Donna en Bastiaan, van Garage2020 en door workshops van externe experts zoals bijvoorbeeld door Lotte van Reframing Studio.

JONGERENGARAGE 2.0



JONGERENGARAGE 1.0



2. DE TEAMS

Team Enver en Cardea

Wij zijn team Enver/Cardea ook wel Team Sjoechem genoemd. Met ons team kregen we de opdracht vanuit Enver en Cardea. Dit zijn twee jeugdhulporganisaties, Enver zit in Rotterdam en Cardea in Leiden. Ze deelden hetzelfde vraagstuk en vandaar dat wij met twee probleemeigenaren met dezelfde opdracht aan de slag gingen.

Team members

Skye: Hey hey! Ik ben Skye, ik ben 18 jaar en ik werk bij de jongerengarage. Ik doe mee aan de jongerengarage, omdat ik een verschil in de jeugdzorg wil maken. Wat ik in de toekomst wil worden blijft zeker een goede vraag. Ik denk dat ik straks rond de wereld ga reizen, op het platteland ga werken in verschillende landen en daar kleine bedrijven ga helpen met groeien en bloeien!

Amber: Hey! Ik ben Amber, ik ben 22 en studeer design for change and innovation aan de HKU. Ik loop nu stage bij serious game studio &ranj in Rotterdam. Ik doe mee met de Jongeren Garage omdat ik me wilde verdiepen in jeugdzorg en me zo verder kan ontwikkelen als social designer. Ik wil zoveel mogelijk mijn creativiteit in kunnen zetten voor maatschappelijke (gedrags) verandering.

Jacqueline: Hoi, ik ben Jacqueline van Aalst. Ik doe mee met de JongerenGarage vanuit Garage2020. Naast Garage2020 werk ik ook nog twee dagen per week bij @laurenslyceum als schoolmaatschappelijk werker via @enver. In de JongerenGarage doe ik mijn best om bij te dragen aan ultieme jongerenparticipatie. En probeer ik de kennis en ervaring van Garage2020 een plek te geven binnen de JongerenGarage.

Noah: Hallo, ik ben Noah en ik studeer geneeskunde en filosofie. Ik doe mee aan JongerenGarage omdat ik het mooi zou vinden om te leren hoe ik datgene wat ik leer in (studie)boeken kan omzetten in praktische hulpmiddelen en tools. Ook wil ik graag leren samenwerken in een divers samengestelde groep jongeren.



Onze opdracht

“Grip en eigenaarschap creëren voor kinderen en jongeren op het eigen hulpverleningstraject en inzichtelijkheid voor de organisatie.”

We kregen uitgelegd dat er bij beleidsmakers en organisaties de wens is om beter te weten hoe het hulptraject wordt ervaren en gewaardeerd door jongeren, maar dat hierover vaak informatie ontbreekt. Ons wilde ze hiervoor inzetten. Een

ingewikkeld verhaal en eigenlijk best wel een grote vraag, die eigenlijk bestaat uit twee delen: hoe creëer je grip en eigenaarschap bij kinderen en jongeren op het eigen traject? En hoe zorg je dat deze inzichtelijk wordt voor de organisatie?

2. DE TEAMS

Team Jeugdfonds Sport & Cultuur

Wij zijn team Jeugdfonds Sport & Cultuur. Met ons team kregen we de opdracht van het Jeugdfonds Sport en Cultuur. Zij maken het voor kinderen van 0-17 mogelijk om te sporten of culturen buiten school als daar thuis geen geld voor is. Ze doen dit door het lidmaatschap bij een club of vereniging voor een jaar te betalen, zodat deze kinderen/jongeren dit toch kunnen doen.

Team members

Bo: Hi! Ik ben Bo, 22 jaar, en ben net klaar met mijn bachelor werktuigbouwkunde. Ik wilde graag iets verbredends doen buiten mijn studiegebied en aan meer sociale en maatschappelijke thema's werken. Zo kwam ik viavia bij de jongerengarage en dit leek me meteen vet om te doen! Wat ik in de toekomst wil doen, ik heb nog geen idee, ik leef lekker van dag tot dag. Hoogstwaarschijnlijk wordt het iets met duurzaamheid en mensen denk ik zo en in verschillende landen.

Tania: Hi! Ik ben Tania, 27 jaar en woon in Amsterdam. Ik studeer aan de Universiteit van Amsterdam en volg de bachelor Interdisciplinaire sociale wetenschap en een uitgebreide minor orthopedagogiek. Daarnaast werk is als Resident Assistent bij de Woonstichting Lieven de Key, dat is een studenten complex van de

Universiteit van Amsterdam. Hierbij help ik internationale studenten bij de overgang naar zelfstandig wonen en studeren. Ik vind het ook erg leuk om op te passen en dat doe ik dus ook met veel plezier bij twee kinderen.

Anaïs: Hi, Ik ben Anaïs Clements, 22 jaar en ben aan het afstuderen op de kunstacademie in Rotterdam. Naast mijn opleiding 'Transformation Design' waarbij ik wordt opgeleid tot sociaal ontwerper, werk ik ook parttime bij Garage2020 en zit ik zo ook in één van de teams van de Jongeren Garage. Ik doe mee met de Jongeren Garage omdat het mij gaaf leek om naast mijn studie meer te leren over sociaal ontwerpen in de praktijk. In de toekomst hoop ik dat ik samen met anderen ga werken aan projecten die een positief verschil kunnen maken in het leven van jongeren, kinderen en hun omgeving.



Onze opdracht

“25.000 kinderen in Rotterdam hebben recht op het Jeugdfonds, 9.000 kinderen (0-17) gebruiken het. Hoe kunnen we meer kinderen bereiken?”

Het Jeugdfonds legde ons uit dat het best moeilijk is om de kinderen die recht hebben op het Jeugdfonds ook te bereiken. Nu is het namelijk zo, dat veel kinderen die hier recht op hebben helemaal niet hier vanaf weten of het gebruiken. Je komt in aanmerking als je ouders onder een bepaald minimumloon verdienen. Vaak leven

deze mensen in armoede en daar komt soms schaamte bij kijken. Ook is het aanspreken van mensen soms best lastig, zonder stigmatiserend over te komen. Aan ons dus de vraag hoe zij meer kinderen kunnen bereiken, rekening houdend met de kwetsbare doelgroep en zonder stigmatiserend te zijn.

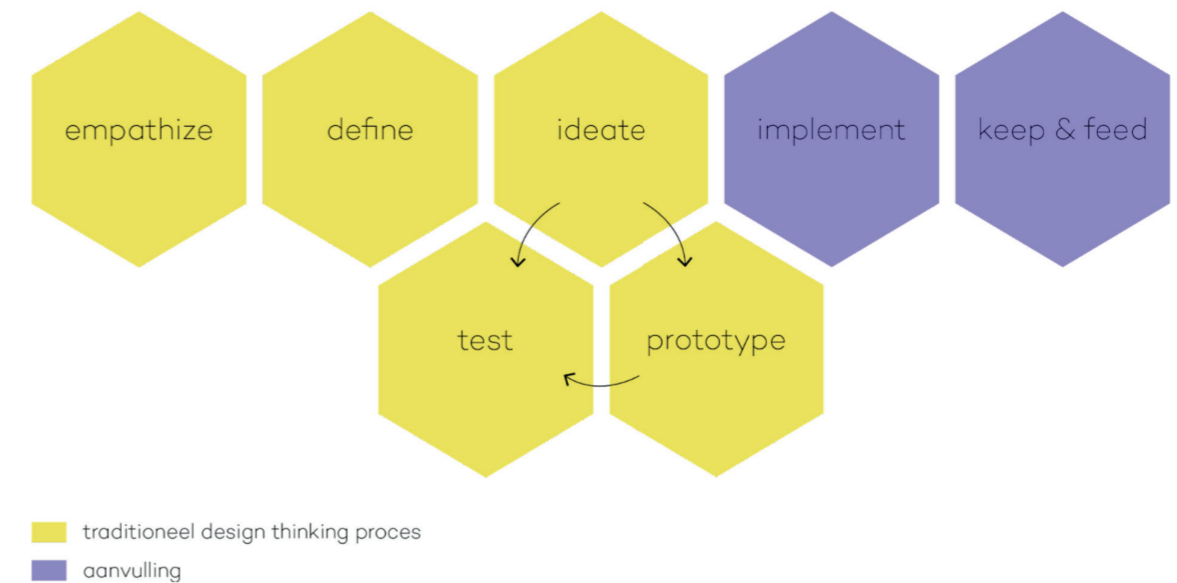
3. ONTWERP TRAJECT

Hieronder zie je de globale planning van het traject van de JongerenGarage, met bovenaan de fases en eronder een korte beschrijving van die fase. De teams gingen zelfstandig aan de slag met de opdracht en hebben steeds de probleemeigenaren bij het proces betrokken. De planning volgt grofweg de Design Thinking methode, die hiernaast is afgebeeld.

We zijn begeleid door twee Garagisten Bastiaan en Donna (los van de Garagisten die in de projectteams zaten). Zij gaven workshops of verzorgden workshops door externen, coachten de teams, legden de benodigde contacten en hielden de planning in de gaten.



Process JongerenGarage



De coaches



Bastiaan:
Filosoof bij Garage2020



Donna:
Sociaal ontwerper bij Garage2020

Team proces

Direct vanaf het begin van dit traject werkte de teams in de twee project groepjes.

Ondanks het verschil in opdracht en het verschil in onderwerpen hebben we natuurlijk hetzelfde traject doorlopen en hebben we goed gebruik gemaakt van elkaars expertises, mening, skills en netwerk.

Het was erg leerzaam voor beide teams om te kunnen sparren en om met het andere team te kunnen meekijken en te kunnen leren.

Op de volgende bladzijdes wordt per fase kort beschreven wat die fase inhoud en vervolgens door beide teams verteld wat zij in deze fase hebben gedaan.

INTRODUCTIE

De eerste fase, de introductie. We begonnen met twee introductie-dagen. We leerden elkaar kennen en maakten kennis met: de problemen waarmee we komend half jaar aan de slag gaan, de probleemeigenaren en de werkwijze van Garage2020.

We maakten ook al een kleine start met het onderzoek door een quick and dirty prototype te maken en daarmee de straat op te gaan. Daarnaast deden we inspiratie op op de Dutch Design week in Eindhoven. Hier hebben we ons laten inspireren door wat er al gebeurt op het gebied van innovatie en hebben we interessante contacten gelegd.



Team Enver & Cardea

Tijdens de introductiedagen spraken we met onze probleemeigenaren, probeerden de achtergrond achter het probleem te begrijpen en deden we een eerste onderzoek naar het thema. We kwamen erachter dat feedback geven eigenlijk altijd en voor iedereen lastig is, en dat goede omstandigheden belangrijk zijn, maar ook moeilijk om te creëren. We maakten een eerste gespreksstarter, waarmee we mensen op Centraal Station Rotterdam naar hun feedback vroegen. Hiermee zochten we naar of een 'leuke' manier van feedback geven invloed heeft op de situatie waarin feedback wordt gegeven. En gingen we met mensen in gesprek over op welke

momenten en waarom ze wel of geen feedback zouden geven of daar de waarde van zouden inzien. Ook hadden we tijdens de introductiedagen telkens een evaluatiemoment met de hele groep, en trokken we ook hier al waardevolle lessen uit. Bijvoorbeeld over hoe concrete vragen, een duidelijk doel of het samen benoemen van feedback kunnen helpen bij het verwoorden. En dat je soms even wat voorbereidingstijd nodig hebt om feedback te kunnen geven.

Uiteindelijk deden we ook inspiratie op op de Dutch Design Week, waar we kennis maakten met allerlei innovaties en innovatiegebieden.

Team Jeugdfonds S&C

We begonnen de introductie dagen met een groepje van vier, maar helaas is door persoonlijke omstandigheden een teamlid afgevallen na de eerste dag en zijn wij dus verder gegaan met ons drieën.

De straat op gaan met een prototype vonden we eerst erg spannend maar we hebben in dat half uurtje op straat zoveel waardevolle gesprekken gevoerd dat we meteen enthousiast waren om dit vaker te gaan doen.

Bij de Dutch Design Week hebben we ook toffe projecten gezien en zo veel inspiratie opgedaan voor

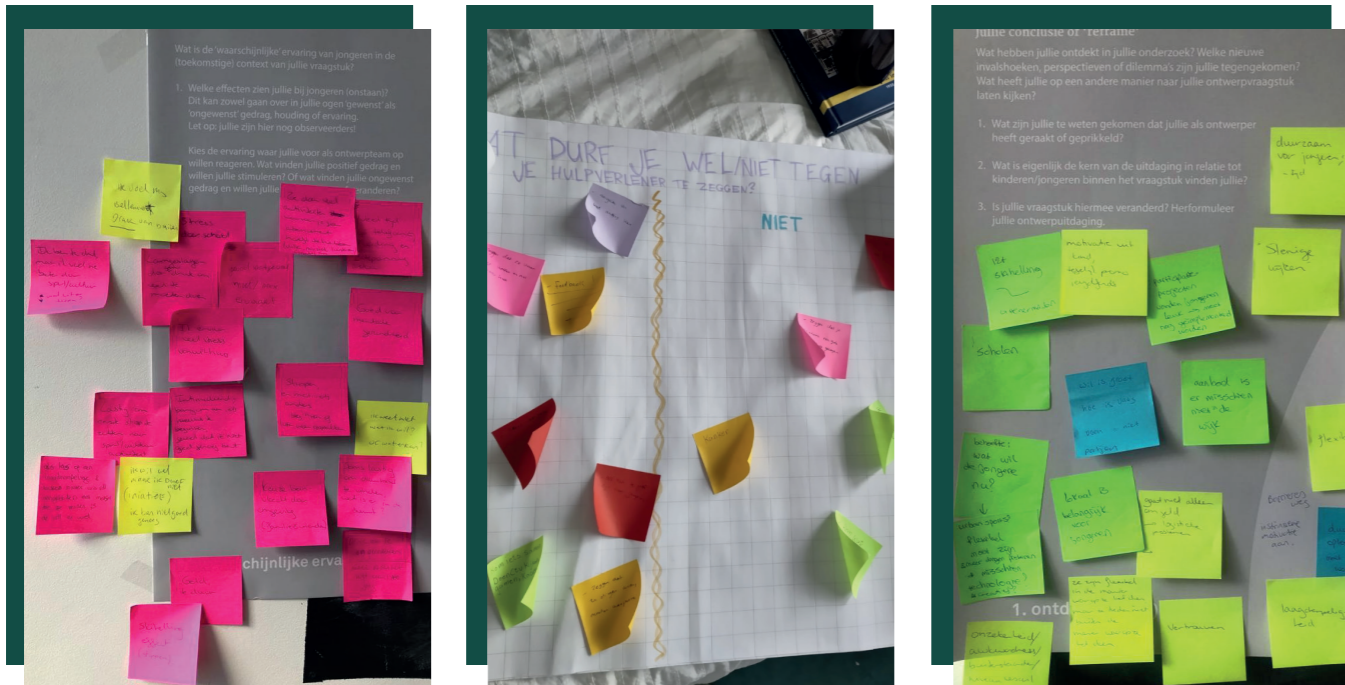
ons eigen project. Zo was er een debat/gesprek wat gevoerd werd doormiddel van het spel stoelendans en waar iedereen een stoel mocht aanschuiven om mee te praten. We vonden dit een mooi voorbeeld voor een speelse manier om met mensen op straat in gesprek te gaan.

Verder stond deze fase in het teken van het wegwijs worden met de opdracht en het traject wat we gingen doorlopen. We merkten dat we het best lastig vonden om van start te gaan, we hadden veel vragen hebben een tijdje getobt met waar we nou moesten beginnen.

ONDERZOEK

In de onderzoeksfase zijn we nog dieper gaan inzoomen op de thema's die we onderzochten, we gingen op zoek naar het probleem achter het probleem en de behoeftes van de betrokkenen personen en de doelgroep. Dit deden we door zowel veld- als literatuur-onderzoek te doen.

We kregen een workshop kansanalyse, die hielp ons in het sturen van het onderzoek. En we sloten deze fase af met een workshop over hoe je nou vanuit een analyse die je maakt van je onderzoek verder kan met het maken van een ontwerp, deze wordt gegeven door Lotte van Reframing Studio.



Team Enver & Cardea

Als eerste van ons onderzoek gingen we langs op een dagopvang waar dak- en thuisloze jongeren komen. We hebben hier gesproken met jongeren over de vraag 'Wat wil je wel en niet delen met jouw hulpverlener?'. We hebben ook veel interviews afgenomen met mensen uit de jeugdhulpverlening. Hierin kwamen veel verschillende perspectieven naar voren. Als derde onderdeel in ons onderzoek hebben we daarom een bijeenkomst georganiseerd bij Cardea, waarin we weer met jongeren in gesprek gingen. Naast het veldonderzoek hebben we ook veel literatuuronderzoek gedaan, zoals

Team Jeugdfonds S&C

Omdat we niet goed wisten waar we nou moesten beginnen zijn we eerst onze opdrachtgever uitgebreid gaan interviewen en zijn vervolgens via hen met hun netwerk in contact gekomen. We hebben echt heel veel interviews gehad en veel verschillende mensen en partijen gesproken.

Vervolgens hebben we doormiddel van twee workshops, goed in kaart kunnen brengen wat we allemaal hadden opgehaald en geleerd. Maar ook juist de gaten ontdekt waar we nog informatie misten, dit zijn we vervolgens weer gaan opzoeken. We vonden het erg lastig om tot een

de podcast 'De jeugdzorg is ziek' E4. Daarin zegt Niek Doelman dat een feedback tool voor de jeugdzorg dé oplossing is voor de weeffouten in het systeem van de jeugdhulp!

Uiteindelijk hebben wij vanuit het onderzoek, de volgende 3 bouwstenen geformuleerd:

- Wederzijdse kwetsbaarheid als gelijke grond en veilige setting
- Positieve zelfevaluatie als universeel belang en uitgangspunt in de zorgrelatie
- Lichamelijke sensaties als verlengstuk van het gevoel en manier om te uiten.

concreet ontwerpdoel te komen. We wisten wel zeker dat we ons niet stigmatiserend gingen focussen op kinderen in armoede maar op alle jongeren van 12-18, omdat zij vaak stoppen met sporten.

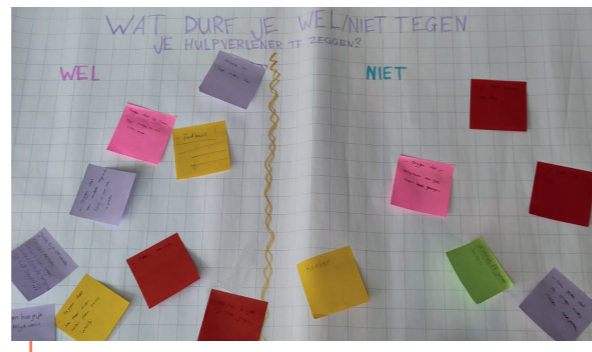
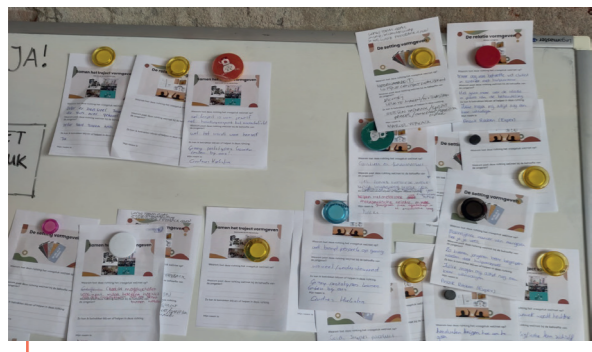
Wel hebben we uit ons onderzoek een paar belangrijke elementen opgehaald:

- Duurzame oplossing
- Flexibele vorm
- Laagdrempelig
- Gevarieerd aanbod
- Gezellig en leuk
- Jongeren doen weinig aan culturen

ONTWERP

Op basis van het gedane onderzoek en het framen van onze uitdaging, gingen we echt aan de slag met het bedenken van oplossingen. Omdat Garage2020 graag buiten de gebane paden denkt, kregen we een workshop 'Hoe moet je brainstormen?'.

Omdat we onze ideeën altijd graag testen met de doelgroep of andere stakeholders, gingen we ook aan de slag met het maken van snelle prototypes en testten we deze al een beetje. Want na de kerstvakantie werkten we toe naar de eerste drie concepten, die we bespraken en toetsten in een review-sessie met stakeholders. Dit om onze concepten verder te brengen.



Team Enver & Cardea

Ons doel wat we uit ons onderzoek hebben gehaald is: Dat jongeren weten wat ze wel en niet fijn vinden in het contact met de hulpverlener en dat durven aan te geven, zodat ze beiden hun behoeftes en wensen bespreekbaar kunnen maken in een veilige setting van wederzijdse kwetsbaarheid.

We hebben opgemerkt dat nu vaak alleen de hulpvrager wordt gezien als kwetsbaar in de zorgrelatie. Dit werkt niet ten goede aan een vertrouwensband waarin er feedback gegeven wordt. We zijn dus vervolgens gaan kijken hoe we

het zouden kunnen faciliteren dat jongeren en hulpverleners samen kunnen reflecteren op de ideale relatie, doormiddel van wederzijdse kwetsbaarheid. We zijn gaan testen welke spelletjes, materialen en andere dingen werkten om deze wederzijdse kwetsbaarheid en openheid op gang te helpen.

Uiteindelijk hebben we 3 prototypes uitgewerkt en hebben deze geëvalueerd tijdens de stakeholdersessie. We hebben veel interessante gesprekken gehad en gingen met nieuwe ideeën verder.

Team Jeugdfonds S&C

We zijn deze fase nog iets langer doorgegaan met onderzoeken omdat we nog iets beter wilde begrijpen wat er allemaal rondom ons vraagstuk speelde.

Vervolgens zijn we met een klas Havo 3 van het Wolfert college gaan co-creëren. We hebben onze kennis met hen gedeeld en hebben ze vervolgens gevraagd om een collage te maken van hun idee voor een oplossing. We zijn in gesprek gegaan om er achter te komen wat hun behoeftes waren rondom sporten en culturen en ze gevraagd hoe zij hun vrije tijd op dit moment besteden.

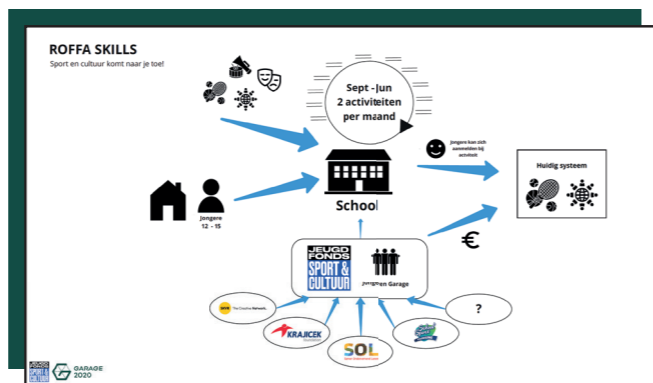
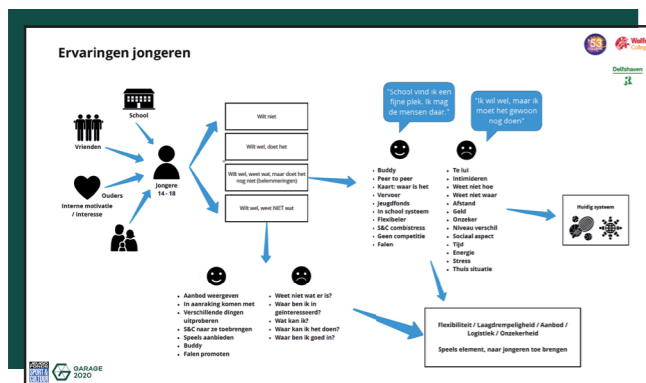
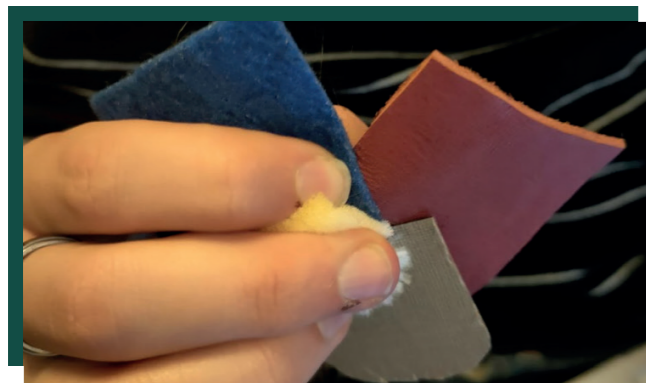
Vervolgens hebben wij hun input meegenomen in het maken van drie prototypes. Toen zijn we de straat op gegaan en hebben we jongeren gevraagd naar wat zij vonden.

Vervolgens hebben we nog wat aanpassingen gedaan en zijn in gesprek gegaan met stakeholders. We hebben nuttige informatie opgehaald en waardevolle contacten gelegd met mensen die ons wilden helpen met het uitwerken van ons idee. Uiteindelijk waren twee ideeën favoriet en zijn we vervolgens gaan kijken of er een manier was om deze twee te gaan combineren.

ONTWIKKELING

Tijdens de conceptontwikkelingsfase werkten we de concepten verder uit: We begonnen deze fase met kritisch kijken naar onze ideeën, wat moet er nog getest worden, welke details moeten uitgewerkt worden, wat klopt er nog niet helemaal en moet er nog herontworpen worden en natuurlijk, hoe sluit het idee goed aan bij de context van alle betrokkenen? Tijdens deze iteraties werkten we de concepten steeds een stukje beter uit.

Dit was de laatste fase voordat we de uitgewerkte en geteste concepten zouden gaan presenteren aan de probleem eigenaren.



Team Enver & Cardea

We begonnen met het idee dat lichamelijke sensaties het makkelijker zouden kunnen maken om gevoelens te benoemen. Daarom maakten we de Senzatiering, een ring met daaraan verschillende soorten materialen. Bij het vooraf testen in kleine kring bleek al dat dit prototype jammerlijk faalde. Feedback is al een heel kwetsbaar onderwerp en de ring maakte het gesprek hierover juist nog meer 'awkward' of ongemakkelijk.

Ons tweede concept waren de Sjoechem Dobbelstenen, waarbij elke kleur dobbelsteen staat voor een vraagsoort: de emotiesteen

(paars), de hier&nu-steen (oranje) en de interfectiesteen (geel). De stenen zijn door twee teams hulpverleners getest, zij kregen de dobbelstenen samen met papieren vragenlijsten. Daarvan kregen we er, in anderhalve week testen, 23 terug!

Reacties: Goed ontvangen, bijna alle jongeren vonden het leuk om het spel te spelen en de stenen maakten het makkelijker om over moeilijke onderwerpen te praten. Simpel, doeltreffend spel. Inspirerend. De wederkerigheid werkt: Door het samen spelen leer je de hulpverlener ook beter kennen.

Team Jeugdfonds S&C

We zijn deze fase begonnen met het inzichtelijk maken van alles wat we tot nu toe hadden gedaan en bedacht. We hebben schema's gemaakt van ons onderzoek, zo konden we goed kijken waar kansen lagen. Toen zijn we ons uiteindelijke concept echt gaan uitwerken, we hebben een grof plan gemaakt van hoe het eruit moest komen te zien en gekeken naar welke partijen we graag hiervoor aangesloten wilden hebben.

Als uiteindelijke concept hebben we bedacht dat jongeren op school na schooltijd konden gaan sporten en culturen. Hiervoor zouden de

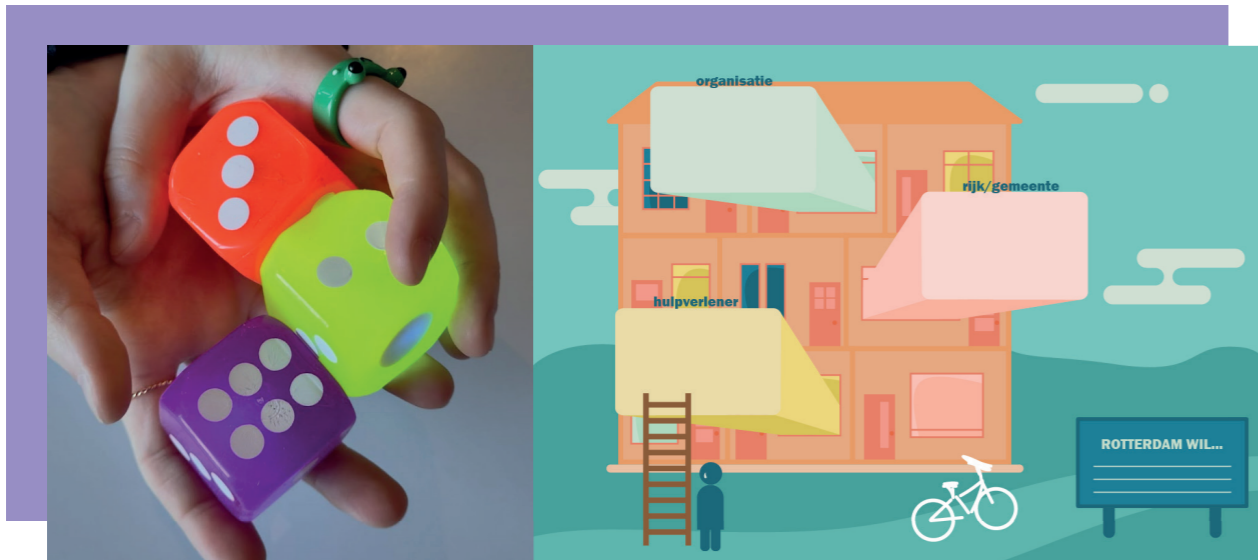
aanbieders in de wijk dus naar school toe komen en hoeven de jongeren niet zelf nog 's avonds ergens heen.

We wilden ook per school dat de leerlingen konden aangeven welke sport of cultuur activiteit zij graag zouden willen doen en vervolgens kijken of we dit konden regelen. Zo wilden we jongeren elke maand verschillende activiteiten aanbieden zodat ze laagdrempelig in aanraking konden komen met veel verschillende activiteiten en ze dus zo toch lekker kunnen sporten en culturen! Meer informatie over ons idee vind je op GarageBoks.nl.

4. EINDCONCEPTEN EN PRESENTATIES

We begonnen deze fase met een paar grotere workshops, maar daarna hadden we veel vrije tijd en ruimte om onze concepten echt uit te werken! We testen de laatste elementen en maakten onze concepten visueel.

We werkten toe naar een gesprek met de probleemeigenaren / opdrachtgevers, tijdens dit gesprek zouden we kijken hoe en of we door zouden gaan met de ideeën en het concept wat we hadden bedacht.



Team Enver & Cardea

Ons eindconcept waren de Babelstenen. Een speelse manier om jongeren en hulpverleners met elkaar in gesprek te laten gaan over hun wensen voor de zorgrelatie. De Babelstenen hebben we bij jeugdzorg medewerkers getest binnen Enver en Cardea.

Ook maakte we een praatplaat, waarmee we met verschillende partijen zoals jeugdhulp organisaties en de Kinderombudsman in gesprek zijn gegaan. Dit gesprek ging over het systeem rond jeugdzorg en wat de verschillende wensen en belangen zijn van de betrokken partijen. Hieruit

bleek hoe complex de situatie is. En dat als we iets willen veranderen rond feedback binnen de jeugdzorg het systeem mee moet veranderen.

Het eind gesprek verliep erg goed! De partijen waren enthousiast en daarom hebben we toen afgesproken om na de JongerenGarage samen met Enver en Cardea voor de doorontwikkelingen van de Babelstenen. Ook is er uit het gesprek gekomen dat ze ons graag in de toekomst mee willen laten denken over de cliënt participatie bij deze organisaties.

Team Jeugdfonds S&C

In deze fase hebben we ons concept uitgewerkt door fictieve posters te maken alsof het echt ging gebeuren.

Daarnaast hebben we ook de schema's die we hebben gemaakt uitgeprint, zodat we aan de hand hiervan in gesprek konden met het Jeugdfonds.

Bij het gesprek zaten Erik (sport) en Ibel (cultuur). We liepen samen de schema's door en zij herkenden zich direct in ons onderzoek en onze conclusies. Ze vonden het ook erg fijn dat het we het onderzoek visueel hadden gemaakt door de schema's,

zodat zij het ook weer konden delen. Doordat we er stap voor stap doorheen gingen lukte het goed om ze mee te krijgen in onze ideeën.

Uiteindelijk had onze aanpak en ons plan een andere insteek dan ze in eerste instantie hadden verwacht. Toch zeiden ze gelijk dat onze aanpak hun echt inzicht had gegeven en juist ook om het probleem anders te benaderen dan dat ze eerst deden.

Ze waren enthousiast en we maakten de afspraak om samen met ons het idee een jaar op een school te gaan testen!



5. IMPLEMENTATIE EN VERVOLG

Team Enver & Cardea

In gesprek met de probleemeigenaren Enver en Cardea werden de concepten en verwachte impact geëvalueerd. Enerzijds wilden de stakeholders graag direct verder met hoe de opgehaalde feedback de organisatie in gebracht zou worden, maar tegelijkertijd zagen ze ook in dat een goede feedbackcultuur begint 'in de spreekkamer': met vertrouwen van de jongere en een goede relatie tussen jongere en hulpverlener. Daarom wilden ze graag bijdragen aan het verder ontwikkelen van de Babelstenen, als startpunt om naar

deze feedbackcultuur toe te werken.

Na de presentatie in april 2023 werden de Babelstenen nog door hulpverleners bij beide organisaties getest. Ondertussen werd er door het jongerenteam en Garage2020, in overleg met de probleemeigenaren/opdrachtgever, gewerkt aan een projectvoorstel voor de innovatieontwikkeling en realisatie binnen de Enver en Cardea. Inmiddels zijn de voorbereidingen getroffen en start het team vanaf september met de implementatie fase.



Team Jeugdfonds Sport en Cultuur

Het Jeugdfonds Sport en Cultuur was erg enthousiast over het opgeleverde concept. Ze herkenden veel van wat er uit het onderzoek kwam, en zagen inderdaad in dat de huidige manier van sport- en cultuurparticipatie niet bij iedere jongere past. Het concrete concept dat het team opleverde zorgde voor resonantie en het Jeugdfonds gaf dan ook graag een pilotperiode aan te willen gaan. De rollen werden afgestemd (het Jeugdfonds als opdrachtgever en netwerkverbinder, het jongerenteam als uitvoerder met coaching van

Garage2020). Er werd een projectplan en begroting opgesteld voor een pilot die zou lopen gedurende schooljaar 2023-2024.

Helaas bleek bij bespreking van dit voorstel dat het Jeugdfonds zich toch niet in de positie bevond om zich als opdrachtgever op te werpen en de kosten voor het opzetten van de pilot te dragen. We hebben gedurende de periode mei - juni nog gezocht naar andere mogelijkheden, maar helaas is dit niet gelukt. Vandaar dat dit project voor nu op de plank wordt gezet.





**GARAGE
2020**