

StimuleringsregelingPLUS

Omroep KUUR en 3D-app

Bedrag: €25.000,-

Startdatum: 30 september 2021

Tijdsbestek: 1 jaar (t/m 30 september 2022)

Aanvragende partij: Gemeente Bergen op Zoom

Vraagstelling:

Twee elementen binnen het systeem van de gemeente Bergen op Zoom werken niet goed waar wij als groep al experimenterend verandering op willen uitoefenen:

1. Er wordt nog nauwelijks samen met inwoners, en dan met name niet met kwetsbare partijen zoals jongeren, naar hun omgeving gekeken of plekken ontworpen of ingericht op hun wensen. Dat moet anders, omdat er op deze manier geen toekomstbestendige stad wordt gemaakt. Daardoor verlaat de meerderheid van de jongeren onze stad voor sociale behoeftes, studie, werk en wonen. Als een groot percentage jongeren onze stad en kernen verlaat ontstaat er in de gemeente een onaantrekkelijk leefklimaat met problematieken zoals vergrijzing en leegstand. Dit zijn voor de gemeente dure kostenposten, bijvoorbeeld in de zorg.

2. Om punt 1 te keren moet er een werkvorm komen die niet éénmalig contact realiseert met jongeren en niet éénmalig met hen iets ontwerpt in de fysieke leefomgeving maar een systematische verandering waarin contact en mee-ontwerpen vanuit jongeren aan hun omgeving standaard is en geborgd wordt in de toekomst.

Omroep KUUR is in het leven geroepen door jongeren, ambtenaren, ontwerpers, welzijnsinstantie WijZijnTraverse, GGD, West-Brabants Archief en de Jeugdraad, om bovenstaande punten in te bedden in werkprocessen rondom het sociale en fysieke domein. Het is een experiment waarin we met vallen en opstaan kijken hoe hedendaagse methoden, zoals social media, op kunnen halen wat er leeft in de wijk en dit te vertalen met de jongeren uit die wijk naar fysieke oplossingen. Dit doen we d.m.v. de 3D app. Op deze manier proberen we samen met ambtenaren uit beide domeinen gehoor te geven aan de Omgevingswet; integraal werken en participeren. Ambtenaren gaan naar buiten: ze gaan samen met jongeren ervaren wat er niet en wel werkt, ontwerpen en bouwen aan een nieuwe ontmoetingsplek.

We starten in aandachtwijk Gageldonk waar we al ophaalden dat jongeren zich niet thuis voelen op de ontmoetingsplekken en evenementen die nu worden georganiseerd.

Plan van aanpak:

Participatory:

Samen met collega ambtenaren en andere organisaties starten we een zoektocht naar het 'nieuwe werken' tijdens de Omgevingswet. Dit doen we door nieuwe werkmethoden te onderzoeken die ons helpen meer in contact te staan met inwoners; wat is participatie? Deze vraag nemen we onder de loep in onze werkgroep: 'Participatory'. In een groep van collega's die nu bestaat uit 8 collega's werken we aan een stuk dat ons en collega's meer richting moet gaan geven om borging te geven aan het meedoen en meedenken van inwoners. (In de bijlage het stuk tot nu toe)

Eens per maand komen we samen om aan de memo te werken die we doorzetten richting ons bestuur. Dit doen we door op een sociocratische manier beslissingen te nemen met elkaar en gesprekken te voeren over dit onderwerp.

Werkgroep integraal werken tijdens Omgevingswet:

Om integraal te kunnen werken tijdens de Omgevingswet gaan we een werkgroep opzetten die collega's van vooral het fysieke domein en het sociale domein aan elkaar verbindt. In minimaal 4 sessies gaan we samen werken aan het vinden van de juiste werkwijze om samen aan ruimtelijke vraagstukken te werken. We gebruiken de Pilot van Omroep KUUR en de 3D-app als leidraad.

Sessie 1: Zoeken van kansen. Dit doen we in een brainstorm van Ynnovate. Samen laten we eerst even al onze werkzaamheden los om de kern in te duiken van de vraag: 'Hoe kunnen we alle ruimtelijke vraagstukken die binnenkomen met het hele fysieke domein en sociale domein opvangen?' (Moet nog scherper)

Sessie 2: In deze sessie neemt iedereen een collega mee vanuit zijn of haar domein, of een collega waarvan zij/hij denkt dat het belangrijk is dat hij/zij aansluit vanuit een ander domein. Met de werkvorm van Ynnovate schetsen we verschillende eindscenario's waarop ze zouden willen werken. 'Hoe zou de gemeente eruit zien als..'

Sessie 3: We kiezen samen voor het meest ideale scenario. We hakken knopen door. Welke werkwijze is het meest werkzaam om samen te kunnen werken aan ruimtelijke vraagstukken?

Sessie 4: Met een testteam gaan we aan de slag om het gekozen scenario 'na te spelen', om zo te zien of het werkt. Moet er nog wat aangescherpt worden, of niet?

Omroep KUUR:

Met onze programmering halen we in 4 fases omgevingspijn op, behandelen we deze en geven we een kuur om te genezen:

1 We halen omgevingspijn op door met rapper Mazzy interviews te doen op straat. We praten over zichtbare en onzichtbare pijn rondom ontmoetingsplekken. Ontwerper Iwan Koolen gaat mee, hij krijgt inzicht in de onderwerpen die hij straks in het ontwerp voor de ontmoetingsplek moet gaan verwerken.

2 In onze studio (onze container in de wijk) praten we met jongeren verder over deze onderwerpen. In deze spelshow kunnen jongeren op een interactieve manier *live* meekijken en vragen insturen. Hier is ook een gast aanwezig, zoals een ambtenaar. Ontwerper Iwan

Koolen is hier aanwezig om met Augmented Reality en de 3D-app richting te geven aan de stad van de toekomst en de ontmoetingsplek die daardoor gaat ontstaan.

3 Omgevingsdokter Iwan Koolen gaat met jongeren verder aan de slag met de kuur. Wat kan op lange termijn de pijn in de fysieke leefomgeving wegnemen? Hij ontwerpt samen met hen de wijk van de toekomst door een interventie te doen in de fysiek leefomgeving. Met een 3D app werkt hij met jeugd de ontmoetingsplek uit. Dit doet hij in samenwerking met ambtenaren van RO en het sociaal domein.

4 Na een jaar keren we terug. Hoe is het nu met de omgevingspijn?

De muziek onder de afleveringen wordt gemaakt door Kubilay Kaya in Gageldonk met jongeren die geen middelen hebben of geen aansluiting voelen bij de muziekschool. Beeldmaker en mediastrateeg Lion de Noier legt alles vast. Samen met jongeren uit het 'streetcoach' traject van WijZijnTraverse regisseren dit we naar beeldtaal en inhoud. Het reclameblok bestaat uit sketches gemaakt door jongeren. Bedrijven gaan deze reclameblokken sponsoren. Ontwerper Addy van Kempen gaat met jongeren aan de slag hier een duurzame vorm van te maken om onszelf als omroep in stand te houden. We bereiken via online kanalen de meeste jongeren in Bergen op Zoom (social media/ Youtube). Ook hebben we contact met de lokale omroep en werken we samen met vloggers uit de stad.

Tijdlijn omroep KUUR vanuit de 4 aangesloten ontwerpers/kunstenaars:

Iwan Koolen, ontwerpt veel in relatie tot openbare ruimte, architectuur en ontmoetingen, en werkt veel met participatieprojecten: Mijn rol is die van omgevingsdokter, die toekomstwensen van de doelgroep jongeren inventariseert en samen met hen een 3 dimensionaal ontwerp maakt voor een ontmoetingsplek in de wijk, die hun 'omgevingspijn' wegneemt (zie project-omschrijving). Het ontwerp wordt gemaakt in relatie tot de omgeving en andere sociaal-maatschappelijke en economische factoren (o.a.), en wordt met behulp van een 3D-app (augmented reality) geplaatst in de wijk. Deze app gaan wij zelf vormgeven in samenwerking met Linie 1629 die de basis van deze app al hebben vormgegeven. Door middel van een woord en beeld wordt in het ontwerpproces het verhaal en beeldvorming van de jongeren onderzocht en uitgewerkt in een ruimtelijk ontwerp voor een ontmoetingsplek in hun wijk van de toekomst. De input van de jongeren wordt stapsgewijs vertaald in VOOR-beelden en typologieën tot een 3D eindontwerp. Zowel de werkwijze als de uitkomsten van het proces worden geborgd in het gemeentelijk beleid (integrale aanpak) en bij de andere betrokken instanties. Dit wordt in samenwerking met de heren: Johan van Beek (stedenbouwkundige) en Jan van den Berg (Jurist RO) van de Gemeente Bergen op Zoom uitgewerkt en geborgd.

Eerste kwartaal:

1.1 Rondgang door de wijk, participerende observatie en interviews met jongeren (tevens gebruikmakend van Youth Goals / jongerenwerk) Maken van typologieën op basis van informatie fase 1.1. en visualiseren in grafische beelden. Start van het vormgeven van de 3D-app. We zoeken naar hoe de inclusieve ontmoetingsplek eruit moet komen zien.

Tweede kwartaal:

2.1. Diverse spelvormen met behulp van de typologieën: verdere diagnose van de beeldvorming en trechtering. Live 3D visualisaties (tekenaar) en bespreken in de studio met

jongeren en ambtenaren. Door in de studio Augmented Reality en de 3D-app in te zetten om uitkomsten zichtbaar te maken (ik ben steeds aanwezig als er wordt op gehaald en vertaal deze input vanuit de gesprekken in de studio direct door in de 3D-app) kan ik meteen de vertaalslag maken en de beelden de wereld in sturen via Omroep KUUR.

2.2. Output fase 2.1. uitwerken in wensen kader / programma van eisen, uitwerken tot 3D basisontwerp en diverse (context-)factoren: wijk, locatie, wijkbewoners, sociaal-maatschappelijk, economisch, reële en virtuele wereld / iot, duurzaamheid, verdichting, openheid / geslotenheid, transformatie,... In deze fase filter ik sociale en fysieke vraagstukken en breng ze bij elkaar door ze in de 3D-app te visualiseren. Samen met de betrokken ambtenaren en jongeren gaan we de wijk weer in om de beelden in real life te projecteren. (Dat is wat deze app kan doen: je staat voor een gebied, je richt je camera op dit gebied en hij tekent d.m.v. het ontwerp dat ik maakte met wat er is opgehaald een toekomstbeeld; een nieuwe, ideale ruimte. De wijk/ stad/ ruimte van de toekomst.)

Derde kwartaal:

De ingrediënten: basisontwerp en de context-factoren samen bespreken en vertalen naar het eindontwerp. Dit altijd in samenwerking met jongeren en ambtenaren. We gaan in de studio en op straat op zoek naar de vertaling van wat er is opgehaald in de eerste twee fases om zo tot een ontwerp te komen dat we kunnen uitvoeren in de fysieke leefomgeving. Waar moet nog worden bijgeschaafd? Hoe kunnen we m.b.t. beleid aan de 'knoppen draaien' om zo tot een ideaal scenario te komen, wat ook uitvoerbaar is? We kijken samen met woningcorporatie Stadlander (Jeffrey Verweij) naar mogelijkheden voor de fysieke transitie in de wijk. Er zijn middelen beschikbaar en al gesprekken gevoerd. Ook zij kunnen samen met de transities die al gaande zijn in de wijk met ons meekijken naar het meest ideale scenario in de 3D-app. Van al deze sausjes wordt in het vierde kwartaal een keuze gemaakt.

Vierde kwartaal:

In samenwerking met jongeren en project- / ontwerp team plaatsing in context (3D-app) en andere context-factoren. De app zetten we in om elkaars taal te kunnen spreken. We maken keuzes en landen ergens in de wijk Gageldonk om deze ontmoetingsplek te realiseren. De app wordt afgemaakt en kan vervolgens gekopieerd worden samen met deze of een andere werkmethode in een andere gemeente. We communiceren met de gemeente Bergen op Zoom: hoe gaan zij de app benutten in de toekomst? We werken toe naar een duurzaam scenario waar de 3D-app onderdeel van blijft.

Addy van Kempen, ontwerper en kunstenaar. Ze werkt veel op het gebied van duurzaamheid, natuur en milieu. Werken met humor en jongeren is voor haar niet de eerste keer: 'Voor het project "Omroep Kuur" ga ik de sketches ontwerpen met jongeren uit de wijk; deze vormen de reclameblokken van Omroep KUUR. We maken ludieke reclames die worden gesponsord door bedrijven uit de omgeving. Op deze manier zoek ik samen met jeugd naar een duurzame vorm van financiering.'

Eerste kwartaal:

Inspiratieonderzoek samen met jongeren: welke bestaande reclames, filmpjes kunnen ons in de juiste richting wijzen? Communicatieonderzoek: Kenmerken beschrijven waarom bepaalde beelden beklijven bij deze doelgroep, gebruikmakend van VTS techniek. Aan de

slag: we zoeken bedrijven die met ons in zee willen gaan: we maken een 'menukaart' van prijzen door sponsoring. Hun producten zullen op een humoristische manier terugkomen in de reclame sketches.

Tweede kwartaal:

Meer jongeren betrekken. Samenwerken met Curio technisch onderwijs. Meer decorstukken ontwerpen en studio inrichten. Samen met hen rollen verdelen; we kijken samen met theaterclubs. We zoeken samen naar meer bedrijven waarvoor we reclame kunnen maken. Door meer views te genereren met de Omroep kunnen we meer bedrijven aan ons verbinden.

Derde kwartaal:

We zoeken naar relevante onderwerpen om te verbinden aan onze sketches. De sketches mogen best scherp en kritisch zijn; ze gaan over de stad en het leven in de gemeente Bergen op Zoom. Door onze unieke aanpak verbinden we bekende Bergenaren en zelfs bekende Nederlanders aan onze reclame sketches. Op deze manier bouwen we steeds verder aan een lucratieve onderneming.

Vierde kwartaal:

Er zijn nu genoeg jongeren permanent verbonden om de sketches over te nemen. Mijn rol gaat van regierol steeds verder naar een stimulerende rol. Jongeren hebben het systeem eigen gemaakt en kunnen zelf het contact met bedrijven en organisaties op zich nemen. We maken een waterdicht plan waardoor ze dit zelf voort kunnen zetten.

Kubilay Kaya, muzikant en producer. Maakte vroeger liedjes van Ali B en geeft les op Curio onderwijs: 'Voor Omroep Kuur ga ik alle muziek en audio verzorgen voor het programma. Samen met jongeren uit Bergen op Zoom, uit de wijk Gageldonk, maken we tunes met moderne technieken en invloeden uit voornamelijk HipHop. De jongeren krijgen de kans om zich hiermee te uiten over hun leven in de wijk en stad. Ze zingen, rappen en vertellen over hoe ze nu leven en hun ideeën over de toekomst. We componeren en produceren de uitkomsten samen. De mix en mastering van de muziek zal ik zelf doen. Ik gebruik muziek omdat het de jeugd verbindt. Met deze workshops wil ik de jongeren de mogelijkheid bieden om zich te durven uiten en hun creatieve kant te ontdekken. Helaas zie je bij de huidige muziekschool in Bergen op Zoom weinig animo uit bewoners van Gageldonk. Volgens ons spreken de traditionele muzieklessen de jongeren niet aan. Als componist/producer werk ik veel met artiesten, zoals Ali B, waar deze jongeren naar op kijken. Ik spreek hun taal en weet wat er speelt in de hedendaagse ontwikkelingen binnen de muziek.'

Eerste kwartaal:

Onderzoek leaders en commercial muziek samen met jongeren.

Lesprogramma maken workshops

Jongeren zoeken, selecteren en afspraken maken

Workshops organiseren, samen beats maken voor de leader van Omroep KUUR

Tweede kwartaal:

Reflectie van eerste workshops. Jongeren geven tips en tricks om nog inhoudelijker te worden en geven richting in welke muziekstijl ze verder willen. Past het?
Workshops, mix and mastering

Derde kwartaal:

Ik maak beats en tunes met jongeren over hun leven in Bergen op Zoom, maar leer hen ook hoe ze dit zelf kunnen doen. Samen met hen maken we een studio in de wijk Gageldonk waar ze op eigen benen kunnen staan. De muziek blijft doorlopen in workshops en wordt gekoppeld aan de programmering van Omroep KUUR, ook inhoudelijk. We zoeken naar teksten en onderwerpen die passen bij de besproken onderwerpen uit de afleveringen.

Vierde kwartaal:

De jongeren hebben zelf een studio ingericht. Met behulp van financiering van lokale weldoeners en organisaties hebben ze wat apparatuur kunnen aanschaffen en staan ze nu op eigen benen om hun creativiteit los te laten in muziek. Ze blijven verbonden aan Omroep KUUR.

Lion de Noier is mediastrateeg en filmmaker. Hij schoot videoclipps voor bekende rappers in Nederland: 'Ik ben verantwoordelijk voor het in beeld brengen van alle programmering onder Omroep KUUR. Ik zorg voor de apparatuur en richt de studio (container in de wijk) in zodat we een spelshow of rondetafelgesprek kunnen voeren. In alle vier de kwartalen zal ik deze taken op me nemen. In samenwerking met jongeren, vanuit verschillende hoeken (ook bijvoorbeeld vanuit de technische opleiding Curio) zal ik hen begeleiden tot het moment dat ze zelf verantwoordelijk kunnen zijn voor het filmen en bewerken van de beelden. Omroep KUUR zal uiteindelijk geheel geregisseerd worden door jongeren zelf; daar werken we naartoe.

Beoogt effect

Intern zijn er nu 15 collega's betrokken bij de verschillende niveaus waarop we dit traject bouwen. Dit zijn de collega's die deze manier van werken ondersteunen en zien welke kansen dit meebrengt. Om een cultuurverandering te ontketenen hebben we meer mensen nodig die deze werkmethode gaan adopteren. Binnen een jaar willen we met verschillende teammanagers, projectleiders, wethouders, en beleidsmakers en de Raad hierover het gesprek voeren en hen laten proeven aan deze integrale werkmethode. Ons doel is om na een jaar met minimaal 50 ambtenaren aan een onderdeel van deze pilot te hebben gewerkt. Door samen met hen in de programmering met jongeren te praten over de leefomgeving en hen onderdeel te laten uitmaken van Augmented Reality en de 3D-app, laten we hen in de wereld van jongeren stappen om zo binnen hun eigen vakgebied te kunnen kijken wat ze kunnen betekenen. Hier vragen we de subsidie voor aan.

Wethouder Petra Koenders verstrekt de opdracht om onze gemeente duurzaam te verjongen; waardoor zouden jongeren hier willen blijven of terug willen komen? Na 2 jaar lang gesprekken voeren met jeugd in de hele stad horen we dezelfde kans terug: er mist nu een inclusieve ontmoetingsplek. We willen binnen een jaar een ontmoetingsplek creëren waardoor jongeren zich meer verbonden voelen aan de gemeente Bergen op Zoom, maar ook waardoor jongeren uit de kernen en omliggende gemeentes zich hier naartoe bewegen.

Samen met ontwerper Iwan Koolen werken we met Augmented Reality en een 3D app waarin jeugd hun eigen omgeving kan creëren. We lopen rond op straat en ontwerpen in de studio waardoor we zo'n 70 actieve jongeren bereiken die met ons meedenken in de wijk Gageldonk.

We vinden het lastig om in tijden van Corona een schatting te maken van de bezoekersaantallen die we beogen als de plek is gerealiseerd. Dit ligt er ook aan wanneer in het jaar de plek ontstaat en het ligt er ook aan wat voor soort plek dit moet worden, ons doel is om minstens 100 jongeren de plek actief te laten bezoeken.

We zien dat in achterstandswijken zoals Gageldonk de jongeren de standaard wegen om je uit te spreken richting gemeente niet weten te gebruiken of vinden. Door omroep KUUR krijgen zij een mogelijkheid om zich uit te spreken over hun omgeving en toekomst. Door zelf onderdeel te worden van omroep KUUR en werken ze mee aan een positieve oplossing die het gesprek over omgeving op gang helpt. We willen als gemeente van een regierol naar een stimulerende rol, waarin binnen een jaar de Omroep door jongeren zelf wordt gerund. We starten met 3 jongeren en willen groeien naar minimaal 12.

We willen een jaar tijd per aflevering 8000 views genereren met onze programmering. (schatting gebaseerd op de views van eerdere documentaire die we maakten met en over jongeren). We willen interactie tussen jongeren stimuleren over hun omgeving, ook online in de *comments*.

Kennisdeling/ borging

Participatie zit 'm natuurlijk niet in een stuk beleid op papier zetten. Het gaat over een andere manier van kijken naar samenwerken en besluiten nemen. Een andere houding en werkwijze, dat kost tijd.

Deze ontwikkelingen vragen om een experiment. We borgen dit experiment door het onderdeel te laten uitmaken van de Omgevingsvisie die haar doorwerking heeft in het Omgevingsplan, maar ook deel uitmaakt van de cultuuromslag die we als gemeente moeten en willen omarmen.

Door wat we ophalen te bespreken en uitvoeren en te delen via onze Omroep en samen te werken met de 3D app nemen we interne collega's en externe partners mee. We proberen intern samen een werkvorm te vinden die voor hen past in de vier werksessies van Ynnovate uitgelegd in ons stappenplan. Hiermee werk je samen toe aan het uitwerken van een werkvorm, daardoor creëer je betrokkenheid en eigenaarschap. Uiteindelijk moeten ze zelf een vorm vinden waarmee ze uit de voeten kunnen tijdens het werken met de Omgevingswet. Dat gegeven genereert de basis en borging voor ons project en de verschillende niveaus waarop we opereren.

Samenvatting:

Ons plan bestaat uit drie verschillende niveaus:

Samen met collega ambtenaren en andere organisaties starten we een zoektocht naar het 'nieuwe werken' tijdens de Omgevingswet. Dit doen we door nieuwe werkmethoden te onderzoeken die ons helpen meer in contact te staan met inwoners; wat is participatie? 1. Deze vraag nemen we onder de loep in onze werkgroep: 'Participarty'.

Naast het onderzoeken van deze vraag willen we ook aan de slag. Samen met moeilijk te bereiken inwoners gaan we de leefomgeving beter maken. Onze doelgroep binnen dit project zijn jongeren uit aandachtswijk Gageldonk. Met hen en ontwerpers zoeken we naar een kuur voor de fysieke omgeving. We lokaliseren omgevingspijn (pijn die wordt ervaren rondom een plek) rondom ontmoetingsplekken. 2. Als pilot voor de Omgevingswet richten we ons op het onderzoeken van inclusieve ontmoetingsplekken met jongeren en ontwerpen en realiseren er één samen. Dit doen we door gebruik te maken van een 3D app waardoor we de stad kunnen veranderen via onze telefoon. (De kosten voor de 3D-app zijn de aanleiding om deze subsidie aan te vragen.)

3. Om dit proces van samenwerking met jongeren te borgen in de toekomst leggen we deze route vast met Omroep KUUR. We zenden met jongeren korte vodcasts live uit om omgevingspijn, dromen en wensen bespreekbaar te maken en taboes te doorbreken. Problemen die in de fysieke leefomgeving spelen hangen vast aan het sociale domein, hier maken we een integrale verbinding: vraagstukken uit onze omgeving hebben te maken met maatschappelijke vraagstukken zoals eenzaamheid en discriminatie. Deze werkmethode integreren we rondom de processen van de Omgevingswet en Omgevingsvisie.

Positionering:

De minister van BZK zette in 2018 een grootschalig onderzoek in, waaruit blijkt dat jongeren ondervertegenwoordigd zijn in onze democratie. In samenwerking met jongerenorganisaties heeft het ministerie dit onderzoek uitgezet dat ons vertelt dat jongeren en bestuurders elkaar op veel vlakken niet weten te vinden. De jongeren die input hebben geleverd in dit onderzoek zijn veelal jongeren die al raakvlakken hebben met politiek. De jongeren waar wij mee samenwerken hebben dit nog niet maar willen wel iets zeggen over hun omgeving. De jongerenraad is niet voor iedereen, enquêtes invullen ook niet en de ervaring is wanneer jongeren (bijvoorbeeld via school) input leveren op een vraagstuk dat ze niets terug horen van de gemeente. Wij willen vertrouwen terugwinnen en hen eigenaar maken van een plek in de stad.

Nul scenario:

We hebben veel gesprekken gevoerd op straat over wat 'thuis' of 'Bergenaar zijn' betekent. We maakten een documentaire om te zien hoe beeldvorming over Bergen op Zoom eruitziet vanuit het perspectief van jongeren. We horen: Bergen op Zoom is een stad met een 'ons kent ons-cultuur'. De meeste feesten en ontmoetingsplekken worden in stand gehouden door de witte middenstand. Veel jongeren uit Gageldonk voelen zich daar niet prettig bij en gaan voor hun (sociale) behoeften de stad uit, richting Antwerpen, Breda of Rotterdam. Dit

terwijl onze stad zich in haar Toekomstvisie presenteert als 'beleefstad voor iedereen.' Deze disconnectie onderzoeken we met Omroep KUUR, en opent het gesprek over inclusiviteit in de fysieke leefomgeving.

Stakeholders

Doelgroep

Bij verschillende niveaus binnen ons project zijn verschillende doelgroepen:

-Nadenken over wat participatie is en hoe dat eruit moet zien in onze gemeente: interne collega's vanuit allerlei verschillende domeinen. We letten wel op dat de collega's die aangesloten zijn te maken hebben met participatie, maakt niet uit in welke vorm. (We willen ook externen betrekken binnenkort: practice what you preach!)

-Vinden van een werkvorm waarin sociaal en fysiek domein wordt verbonden; cultuurverandering mogelijk maken intern door 'anders werken': Interne collega's van het fysieke domein, sociale domein, en bij het uitvoerende domein. Samen kijken zij naar een werkvorm waarin ze straks initiatiefnemers en inwoners beter kunnen ondersteunen door naar waarden te kijken i.p.v. naar normen. Deze groep test dit aan de hand van de pilot Omroep KUUR en de 3D-app.

-Omroep KUUR:

Maakt afleveringen met jongeren over jongeren en hun omgeving. In samenwerking met bovengenoemde ambtenaren van de gemeente en andere organisaties praten zij over hun pijn, wensen en dromen en werken ze met de 3D-app en Augmented Reality naar een fysieke oplossing. De jongeren die we willen bereiken zijn jongeren uit aandachtwijk Gageldonk; (leeftijd, tussen 15-23) hebben vaak een migratie achtergrond en komen uit grote gezinnen onder modaal inkomen.

Partners:

Interne partners:

Sanne Feenstra – projectleider participatie Omgevingsvisie

Claartje Rijkers – projectleider Community-Art bij het Cultuurbedrijf

Marieke Molnar & Koen Stoffer – projectleiders Omgevingswet

Jan van den Berg – planjurist Johan van Beek – Stedenbouwkundige

Ben Ali Amal - REC_Plannen en Project_Vergunningverlening

Marina Dons – beheer en onderhoud

Hanneke de Valk – beleidsadviseur sociaal domein, jeugd en statushouders

Esther van de Haterd – beleidsadviseur maatschappelijke ontwikkeling, gezondheid

Daan Mulders – Brammer en onderdeel van werkgroep Participarty + werkt aan intakeproces Omgevingswet.

Joke van Dijk – accountmanager SO/MO en beleidsadviseur MO/ REC_Wonen en

Leven_Vastgoed en Grondzaken, onderdeel van de werkgroep Participarty

Ilse Dietvorst – Beleidsadviseur SVU_MO_Maatschappelijke ontwikkeling, onderdeel van de werkgroep Participarty

Peter van der Graaf – Communicatieadviseur Concernstaf, onderdeel werkgroep Participarty

Annemieke Bijker – Beleidsadviseur werken en duurzaamheid, onderdeel van werkgroep Participarty, kan begeleiden in sociocratische besluitvorming.

Nelly de Bruin – Resultaatmanager en budgethouder van de subsidies onder het creatieve proces

Externe partners:

Welzijnsorganisatie WijZijnTraverse: Feysal Bendahman en Kamal Bousksaki

Jongeren uit de wijk: Narin Parlamis, Imrane El Mallouki en Sara El Farissi

GGD West Brabant: Willeke Michel

Woningcorporatie Stadlander: Jeffrey Verweij

Jeugdraad Bergen op Zoom

WOD 4 LIF(V)E – weldoener (zorgt voor co-financiering)

West Brabants Archief – hier worden alle beelden die we maken voor altijd opgeslagen; is een tijdsbeeld.

Lion de Noier – beeldmaker, vormgever en mediastrateeg

Kubilay Kaya – docent, componist en muzikant

Addy van Kempen – vormgever en kunstenaar gericht op duurzaamheid

Volkan Tasdan – docent maatschappijleer en Urban dansschoolhouder

Mazzy – Rapper

Iwan Koolen – sociaal wetenschapper, ruimtelijk ontwerper, architectuur

Samenwerkingsvorm

Omdat we op verschillende niveaus werken, vergt dat ook een andere samenwerkingsvorm.

- De samenwerkingsvorm met de groep Participarty is een digitaal sociocratisch overleg. Hiervoor nemen we aan het einde van elke vergadering een gezamenlijk besluit. We hebben gekozen voor de sociocratische gespreksvorm omdat we in een kleine groep zo goed naar elkaar kunnen luisteren en daardoor elkaars standpunten beter begrijpen. Iedereen is gelijkwaardig aan elkaar in dit overleg. Dit overleg leert ons ook beter te luisteren naar inwoners, geduldig en oprecht. Op deze manier kunnen we deze werkwijze en vorm (Waarderend vernieuwen wordt nu veel ingezet) proberen onder de aandacht te krijgen bij andere collega's, zodat besluitvorming een nog democratischer onderdeel kan worden van een bijeenkomst.
- Met de werkgroep integraal werken, waarin het fysieke domein en het sociale domein voornamelijk aansluiten, maken we gebruik van Ynnovate methoden om creativiteit te stimuleren onder ambtenaren (digitaal!). Ynnovate werkt met begrijpelijke methoden om op ludieke manieren nieuwe ideeën te genereren. Dat kan op heel veel niveaus. Het zorgt ervoor dat er anders naar een vraagstuk wordt gekeken. Eerst wordt er even afstand gedaan van het vraagstuk door een andere bril op te zetten; voorbeeld: Hoe zou de IKEA dit probleem oplossen? Om zo toe te werken naar een concrete beslissing. Het werkt het beste als verschillende partijen aan tafel zitten om hiermee te werken zodat er ideeën uit verschillende hoeken komen en na meerdere sessies een gedragen product ontstaat, omdat iedereen heeft meegewerkt en gedacht aan het vormen hiervan.

- Omroep KUUR is ontstaan door het aangaan van een vraagstuk in samenwerking vanuit de driehoek: Ontwerper (of kunstenaar/..)inwoner, ambtenaar. Deze driehoek is belangrijk omdat de kunstenaar de brug vormt tussen de communicatie van inwoner naar ambtenaar en andersom; ze maken de vertaalslag. Ambtenaren en inwoners begrijpen elkaar vaak niet, ze spreken andere talen. Daardoor wordt het lastig om te communiceren. Ontwerpers of kunstenaars kunnen nieuwe vormen van communicatie bedenken om toch met elkaar naar een doel toe te werken.