

# Draaiboek JGZ-experience

Colofon

Innovatie-atelier 2015

Nederlands Centrum Jeugdgezondheid

# Inhoudsopgave

<b>Droomvlucht JGZ 2025</b>	<b>2</b>
<b>Instructie Padlet, digitaal interactief prikbord</b>	<b>7</b>
<b>Kahoot quiz</b>	<b>8</b>
<b>Handleiding hoe gebruik je Kahoot</b>	<b>10</b>
<b>Vloggen</b>	<b>13</b>
<b>Het maken van een Vlog</b>	<b>14</b>
<b>Bioscoop van de toekomst</b>	<b>16</b>
<b>Escaperoom</b>	<b>17</b>
<b>GGD App-store</b>	<b>19</b>
<b>Energizers</b>	<b>20</b>
<b>Time2 Twist</b>	<b>23</b>
<b>Stellingen voor 'Over de Streep'</b>	<b>24</b>
<b>Moderne communicatiemiddelen</b>	<b>25</b>
<b>Quotes van ouders over de JGZ</b>	<b>26</b>
<b>Quotes van ouders</b>	<b>27</b>

# Droomvlucht JGZ 2025

### Benodigheden

2 schermen met afbeelding binnenzijde ruimteschip - via NCJ  
stoelen  
projectiescherm/overheadprojector/internet/geluid  
blanco kaartjes  
pennen  
evt. een microfoon, achtergrondmuziek, stewardessen outfit o.i.d.  
evt. futuristische versnaperingen zoals meelwormen, sprinkhanen, tarwegras shot

### Welkom

“Welkom allemaal! Welkom deelnemers aan de workshop Innovatie Experience. Wat geweldig dat jullie durven! Deze workshop is een resultaat van het landelijk JGZ innovatie atelier waar diverse pioniers vanuit verschillende JGZ-organisaties 9x bijeen zijn gekomen van september 2015 t/m maart 2016. Ze hebben daar veel geleerd over vernieuwen en hoe je dat kunt inzetten in je eigen organisatie. Ze werden uitgedaagd nieuwe methoden en technieken uit te proberen, dingen anders te doen, zaken vanuit een nieuw oogpunt te bekijken en ze hebben veel kennis en ervaringen uit hun eigen praktijk gedeeld. Hun enthousiasme was over het innovatieatelier zo groot, dat zij hun collega's wilden laten proeven van wat zij geleerd en gedaan hadden. De komende X (1,5-4) uur worden jullie uit je comfortzone gehaald. Stel je vooral open voor het onbekende, wees nieuwsgierig en doe lekker mee”.

### Transfer Gate (optioneel: eventueel een ruimte voordat je “aan boord” gaat)

“Het is nu dan tijd om te gaan beginnen. We willen jullie vooral een ervaring aanbieden, een experience en dus niet teveel van te voren vertellen. Een klein tipje van de sluier lichten we wel op. Jullie komen zo direct aan boord van ons ruimteschip, onze tijdcapsule waarmee we jullie mee gaan nemen de toekomst in, naar het jaar 2025. Met deze droomvlucht gaan we een kijkje nemen naar de JGZ praktijk in 2025. Het is goed om te weten dat alles is volledig verantwoord en veilig zal zijn. En wij begeleiden jullie natuurlijk. Zijn er nog vragen? Oké, dan is het nu tijd om te boarden”.

*De schermen worden vanuit een V-vorm open gezet zodat iedereen een plekje kan vinden.*

### Boarden

*Eventueel door de microfoon roepen:*

“Passagiers voor Droomvlucht JGZ 2025 worden verzocht aan boord te komen.

### Aan boord

*De crew staat bij de ingang van het schip, heet iedereen welkom aan boord en deelt blanco kaartjes uit.*

Wanneer iedereen zit: “De crew van Transformatia heet u welkom aan boord van vlucht JGZ 2025 “. Van harte gefeliciteerd; jullie behoren tot het selecte gezelschap dat met ons mee mag vliegen naar de toekomst. In een exclusieve droomvlucht brengen wij een bezoek aan de JGZ in het jaar 2025. De veranderingen, mede door digitalisering en technologie, gaan snel tegenwoordig. Om mee te kunnen blijven doen, is het belangrijk om je voortdurend aan te passen aan wat de omgeving en vooral de klant van je vraagt. Nog niet eerder was concurrentie zo'n belangrijke factor binnen ons werk. Dat vraagt daarom nog meer om tevreden klanten. En de generatie jongeren die nu opgroeit en straks

ouders worden, leven in een hele andere tijd dan wij. Het is belangrijk dat wij daar op anticiperen, hun wensen en belevingswereld begrijpen en op kunnen aansluiten. Voordat wij jullie bij deze reis naar 2025 gaan begeleiden, blikken wij kort terug naar het jaar 1999". *Lichten uitdoen (en verder uitlaten).*

### START FILMPJE MOBIELE TELEFOON 1999/2013

<https://youtu.be/80nbuDp0368>

Evt (grappig) filmpje: the internet baby: <https://youtu.be/rg37kafMsWk>

“Jullie zien dus wat er in een kleine 20 jaar kan veranderen. En die veranderingen gaan steeds sneller. Vandaar dat we jullie graag meenemen naar het jaar 2015. Mijn naam is ..... en dit is mijn collega .....

“Dames en heren, nogmaals hartelijk welkom aan boord van Transformatia. We gaan ons nu voorbereiden op deze bijzondere vlucht met als bestemming het jaar 2025. Jullie hebben bij het boarden allemaal een kaartje gekregen. Als wij straks weer veilig geland zijn en terug hier in [plaats] blijf dan nog even stil. Jullie krijgen een paar minuten de tijd om dat wat het eerste in jullie is opgekomen, of dat wat jullie kwijt willen, op dit kaartje te schrijven.

Als alles duidelijk is en er geen vragen meer zijn, zijn we ready for take-of.....

Geef de persoon die naast je zit een hand en wens hem of haar een interessante reis toe. Sluit dan nu je ogen en bereid je voor op een mooie reis. We nemen hiervoor even de tijd.

### Inductie

- Zet je beide voeten op de grond en leg je handen op je schoot.
- Voel eens hoe je in je stoel zit. Zit je comfortabel? Of wil je liever anders gaan zitten? Zo ja, doe dat dan.
- Houd je ogen gesloten en richt je aandacht op je ademhaling. Adem rustig in door je neus en uit via je mond. Voel maar hoe je inademt en voel hoe je uitademt? Leg eventueel je hand of beide handen op je buik. Adem heel rustig in..... adem heel rustig uit, doe dit in je eigen tempo.
- Eventuele gedachten in je hoofd neem je voor kennisgeving aan, tijdens deze vlucht hoeft je hier niets mee. Parkeer ze maar voor later, voor als je weer terug komt uit de toekomst.
- Het enige wat nu belangrijk is hoe jij jouw adem haalt. Voel maar hoe dat bij jou werkt... In.... en ..... Uit .... in je eigen tempo...
- Sluit jezelf af voor alle geluiden buiten jezelf. Luister alleen naar het geluid van mijn stem.
- Mijn stem zal jou veilig begeleiden op deze boeiende reis.
- Focus nu weer op je ademhaling. Probeer helemaal hier en nu te zijn. Laat bij elke uitademing alles wat je voor deze reis niet nodig hebt, los.
- Bij elke inademing voel je je steeds dieper, en nog dieper te ontspannen. Voel maar hoe dat werkt.
- Geef jezelf **NU** toestemming om je zo diep te ontspannen dat je over enkele ogenblikken in staat bent om in alle verwondering af te reizen naar het jaar 2025.
- Spreek met jezelf af dat dit een retourvlucht is, zodat je straks ook weer behouden in het heden terug komt.
- Ik ga zo tellen van vijf naar een ... Bij een komt de tijdscapsule in beweging.
- Vijf..... Vier ..... Drie.... Twee.... Een...
- **De tijdscapsule naar het jaar 2025 vertrekt NU !**
- We gaan sneller dan het geluid, sneller dan het licht, sneller dan de tijd.
- Na drie keer ademen zijn we aangekomen in de toekomst in het jaar 2025.
- Als je zo direct uitstapt, kijk dan eerst goed om je heen zodat jij weet waar de tijdscapsule staat. Dat is makkelijk voor de terugreis straks.

Loop in gedachten nu eens rond in dit jaar 2025. Focus je aandacht speciaal op de JGZ. *Even stilte...*

- Kijk eens naar de werkplekken van de JGZ-professionals : waar zie je ze werken? En hoe zien die locaties eruit? Kijk eens nieuwsgierig rond. Zijn het nog steeds artsen en verpleegkundigen? Worden ze ondersteund door assistentes? Alles wat je ziet is goed en maak er voor jezelf een notitie van.
- Kijk ook eens hoe er met ouders gecommuniceerd wordt. Op welke momenten is er contact en op welke manieren?
- Hoe wordt er samen gewerkt? En overleg gevoerd?
- Wat zijn de verwachtingen die deze moderne ouders van de JGZ hebben? En hoe sluiten deze collega's daar bij aan?
- Kijk zelf nog eens aandachtig rond of er nog iets anders is wat jou opvalt in 2025. Is er nog iets dat je als idee mee wilt nemen naar huis, naar het hier en nu?

.....  
.....

### Afronden

- Beste passagiers, ik verzoek jullie allen om de tijds capsule weer op te zoeken en aan boord te gaan. Dan kunnen wij weer terug naar het jaar 2016. Zoek je eigen plekje weer op en ga zitten.
- Focus weer op je ademhaling, laat eventuele beelden die je nog hebt kleiner en kleiner worden... Voel dat de landing zorgvuldig wordt ingezet.
- Als we eenmaal geland zijn, blijf dan even in stilte op je stoel zitten voordat je met anderen je ervaring gaat delen.
- Ik tel nu van nul naar vijf en bij vijf ben je weer terug in het heden.
- Nul - een - twee - drie - beweeg je voeten een beetje - vier - rek je even uit - vijf - open dan nu je ogen en verwelkom jezelf en elkaar in het hier en nu.
- Beste passagiers, we gaan de lampen weer aandoen, zodat je in de gelegenheid bent om je indrukken op het kaartje te schrijven. Wij verzoeken jullie dit in stilte te doen. Jullie kunnen het kaartje tot een later moment bij je houden (*duur: ca. 5 min*)

*Als iedereen klaar is dan kunnen de passagiers uitgenodigd worden voor een versnapering anno 2025.*

### Aanbieden versnapering

“ Wanneer u door de transfer gate gaat staat er bij ..... een versnapering voor jullie klaar; aangeboden door de crew van Transformatia. “

*Biedt de wormen, sprinkhanen, rauwe chocolade, tarwegras of raw juices aan.*

*Tijdens de versnapering kan begonnen worden met de uitleg dat we ons gaan verdelen in X groepen voor de workshopcarrousel. Iedere groep gaat circa 20 minuten met een onderwerp aan de slag gaat en dan gaat wisselen.*

De groep wordt in 4 groepen verdeeld. Elke groep gaat naar een onderdeel toe, bv.:

Onderdeel: Padletten

Onderdeel: Kahooten

Onderdeel: Vloggen

Onderdeel: Google+

*NB. Alle deelnemers zijn gevraagd hun smartphone of ipad mee te nemen of laptop. Er staan bij de kahoot tafel 2 laptops van het secretariaat en dit geldt ook voor de google + ruimte.*

### Padletten

De opdracht is om het papieren kaartje met indrukken over de droomvlucht 2025 om te zetten in een digitale padlet. *Hier kan een verrijdbaar scherm goed voor gebruikt worden.*

### Kahooten

De opdracht is om eerst te ervaren wat Kahooten is door in te loggen op een kahoot die van te voren gemaakt is en daarna zelf aan de gang te gaan en een quiz te maken. De Workshopleiders loggen alvast in op de quiz door te gaan naar <https://getkahoot.com/>  
Sign in met het gebruikte e- mailadres en ga naar mijn kahoots. Klik op play van de workshop innovatie experience, launch en geef de pin door aan de deelnemers.

Instructie deelnemers:

1. Ga allemaal naar : <https://kahoot.it/#/>
2. Vul de game pin in die de workshopleiders je geven

De groep kan na het spelen zelf een quiz maken voor bv de volgende groep of voor collega's. Maak een korte quiz van 4 vragen. Zoek de instructie op internet op. Op de tafel liggen ook geprinte instructies.

### Vloggen

De opdracht is om een vlogje te maken van 2 minuten over de workshop innovatie experience en deze op de JGZ facebook site te plaatsen.

### Google +

De opdracht is om lid te worden van Google + en dan van het innovatie atelier JGZ en daar ook iets te plaatsen over je deelname aan de workshop innovatie experience of lid te worden van de JGZ Facebooksite.

### Energizer

*Na afronding van de experience komen we met elkaar in een kring staan en gaan we eerste een energizer aanbieden. Daarna gaan we over tot de promise.*

### Promise

Op het scherm wordt een padlet promise aangemaakt door een ondersteuner en/of een filmpje gemaakt

We geven uitleg dat de promise inhoudt dat we van elk onderdeel een ambassadeur vragen. De ambassadeur gaat in het echte leven verder met deze nieuwe tool en zal hier mee aan het werk gaan. (wie wordt waar verantwoordelijk voor en welk commitment wordt afgesproken)

We stellen de **vraag**: denk even na wat je het allerleukste vond en waar je **ambassadeur** van wilt worden. (even wachten) als je ambassadeur wilt worden van padletten wil je dan nu naar voren stappen?

(als er meerdere mensen naar voren stappen dan wordt er een hoofd ambassadeur gekozen)

We stellen de **vraag**; wat heb je hierbij **nodig**? En we nodigen de groep uit bij deze brainstorm te helpen

We stellen de **vraag**: wat wordt je **ambitie**? Hoe ga je het inbouwen in je dagelijkse werk en overlegmomenten, hoe ga je ermee werken.

De ambassadeur kan bij het management een pitch geven over het werken met deze tool; kan deze tool gaan introduceren op de eigen overleggen of deze tool introduceren op overleggen waar men andere disciplines tegenkomt.

Mensen krijgen allemaal een sticker om dit kenbaar te maken.

## Instructie Padlet, digitaal interactief prikbord



Voor Padlet is geen traditionele instructie geschreven. De kennismaking kan via een youtube-filmpje worden aangeboden.

Zie: <https://www.youtube.com/watch?v=UDHA5mQ14Nc> of

Zie: <https://www.youtube.com/watch?v=A3Wdg13Pcyw>

### Wat kun je ermee?

- Brainstorm rondes inzichtelijk maken
- Voorstelrondjes visueel maken
- Op een dynamische manier groepen evenveel stem geven
- Een presentatie t.b.v. een digibord maken met afbeeldingen, links naar websites, samenvattingen etc.

### Maak kennis en ervaar en deel dit op de Facebookpagina van je werk:

- Geef een titel, bv Workshop Innovatie experience
- Geef een ondertitel (description) bv Hoe kan ik met padlet gaan werken
- Geef de 'muur' een leuke achtergrond
- Geef de titel een passend plaatje en/of voeg een eigen afbeelding toe
- Plaats je eerste padlet ergens op het bord. Begin met je naam, functie, telefoonnummer, e-mailadres
- Kies de weergave vorm
- Stel de vindbaarheid van de link in via
- En experimenteer ermee!
- Maak een 'smoelenboek' of stel een vraag of.....
- Voeg een leuke website toe waar je iets interessants gelezen hebt
- Verander de tekst m.b.v. het potloodje

**Opdracht suggestie:** Laat deelnemers de indrukken van de droomvlucht JGZ 2025, wat op een papier kaartje is opgeschreven, omzetten in een digitale Padlet.

# Kahoot quiz



### Doel

Kahoot! is een webtool waarmee heel snel een quiz, discussie of peiling gehouden kan worden klassikaal/ in groepsverband.

### Materialen

- PC/laptop/tablet en smartphone
- Digibord/ beamer met scherm
- Degene die een quiz maakt heeft een account bij Kahoot.it nodig (gratis aan te maken)
- Degenen die de quiz maken kunnen met de ontvangen pincode de vragen beantwoorden, hebben geen account nodig.
- Er kan een onbeperkt aantal medewerkers deelnemen aan deze quiz.
- De bandbreedte van het netwerk kan een beperkende factor zijn.
- Aan het gebruik van Kahoot zijn geen kosten verbonden.

### Instructies

**Kahoot!** is een zogenaamd student-response-system. Dat betekent dat je vragen stelt via een pc en die vertoont op het digibord, dat deelnemers daar op reageren via pc, laptop, smartphone of tablet, er een overzicht wordt getoond van de gegeven reacties en je daarover in gesprek kan gaan met de deelnemers.

Je ontwerpt een serie meerkeuzevragen, meningsvragen of enquêtevragen. Als je wil kun je aan die vragen illustraties of videofragmenten toevoegen, de bedenktijd instellen en er eventueel punten vragen van maken, zodat deelnemers tegen elkaar kunnen spelen. Als je de vragen publiceert wordt er een pincode gegenereerd. De medewerkers gaan met hun eigen device naar kahoot.it en voeren daar de game-pin in. Voor iedere activiteit genereert Kahoot! een nieuwe game-pin. Op het moment dat je een vraag vrijgeeft verschijnt die vraag met bijbehorende antwoordmogelijkheden (elk voorzien van een eigen kleur) op het digibord. Op het device van de medewerkers verschijnen kleurvlakken die corresponderen met de kleuren van de antwoorden op het digibord. De medewerkers kunnen de vraag beantwoorden door te klikken op de kleur van het antwoord waarvan zij denken dat het goed is. Nadat de vraag door de medewerkers is beantwoord krijg je op het digibord een overzicht van de gegeven antwoorden en kun je die met de deelnemers bespreken, waarna je de volgende vraag vrijgeeft. Enz. enz.. Als je werkt met punten kun je na iedere vraag de stand op de ranglijst zien, dit kan zorgen voor extra motivatie. Je kunt dit gebruiken om te kijken of bepaalde kennis beheerst wordt of om voorkennis te activeren.

Je kunt er ook een discussie of peiling mee houden. Deze bestaat uit één vraag en peilt vervolgens de meningen. Deze optie kan gebruikt worden om daarna met elkaar in gesprek te gaan over de vraag.



De peilingen werken in principe hetzelfde als de quiz. De deelnemers verdienen nu echter geen punten; er is dus ook geen ranglijst. Het is in de peilingen niet mogelijk om een juist antwoord in te stellen. In deze versie is dan ook alleen een overzicht van de antwoorden te zien. Welk antwoord juist is, bespreek je daarna eventueel zelf met de deelnemers.

Demofilmje werking Kahoot:

<https://youtu.be/jpwj0U0qE7k>

Handleiding hoe gebruik je Kahoot (zie bijlage)

**Opdracht:**

Je kunt zelf een quiz maken: bijvoorbeeld “hoe innovatief ben je”. Zo kun je in je organisatie in beeld brengen wie waar zit op het gebied van innovatie en waar de innovatieve mensen zitten. Je kan de groep ook zelf een kahoot quiz laat maken die vervolgens gebruikt wordt in de eigen organisatie. Op deze manier geef je met name de werkvorm mee .

# Handleiding hoe gebruik je Kahoot

### Zo vraag je als docent een account aan

- Surf naar <https://getkahoot.com/>
- Klik onderaan de pagina op de knop "Get my free account".
- Selecteer op de pagina die verschijnt, onder "What's your role?", de rol "I'm a teacher".
- Voer vervolgens bij "School or university" de naam van je school in, onder "Your account details" een username, je e-mailadres, een bevestiging van dat e-mailadres en een password en klik daarna op "Create account".
- Je hebt nu een account bij Kahoot! en kunt vanaf nu inloggen.

### Zo kun je inloggen en weer uitloggen op Kahoot!

- Surf naar <https://getkahoot.com/>
- Klik rechts bovenin op de knop "Sign in".
- Voer op de bovenste regel je username of e-mailadres in en op de regel daaronder je password.
- Klik daarna op de knop "Sign in". Je bent nu ingelogd op Kahoot!
- Klik, als je bent ingelogd op Kahoot!, rechts bovenin naast je username op het naar beneden gerichte witte driehoekje.
- Klik op "Sign out" en je bent weer uitgelogd.

### Zo ontwerp je een quiz (= een serie meerkeuzevragen)

NB. Naast het stellen van meerkeuzevragen (= Quiz) biedt Kahoot ook de mogelijkheid te vragen naar meningen (= Discussies) en beoordelingen (= Survey). Het maken van dit soort vragen verloopt nagenoeg hetzelfde als het maken van een quiz met meerkeuzevragen.

- Surf naar <https://getkahoot.com/> en log in.
- Klik links bovenin op "New K!".
- Klik op "Quiz"
- Voer op de invoerregel onder "Let's start by giving the quiz a name" een titel in voor de quiz en klik daarna op de knop "Go!".
- Voer bovenaan de pagina achter "Question 1" de eerste vraag in.
- Geef bij "Points question" aan of de leerlingen met de vragen punten kunnen verdienen of niet. Als je kiest voor "Points question" krijgen de leerlingen punten voor elke vraag die zij goed beantwoorden. Dit biedt de mogelijkheid om leerlingen tegen elkaar te laten spelen. Wie de meeste punten haalt is dan winnaar.
- Geef bij "Time limit" aan hoeveel bedenktijd de leerlingen hebben om de vraag te beantwoorden.
- Wil je een plaatje toevoegen klik dan onder "Question 1" op het tabblad "Image", klik daarna op "Bladeren", zoek de gewenste illustratie op je pc, klik erop en klik op "Openen" om hem toe te voegen.
- *PS. Kahoot! ondersteunt alleen illustraties van het formaat PNG, GIF en JPEG, met een maximumgrootte van 5 MB en een formaat van maximaal 3824x3824 pixels. Tevens moeten de illustraties zijn opgeslagen in de RGB colour mode.*
- Wil je een videofragment toevoegen klik dan onder "Question 1" op het tabblad "Video (experimental)", plak achter "ID" het internetadres van het Youtubefilmpje en geef aan op welk tijdstip het filmpje moet starten en eindigen.
- Klik op het invoerveld met de tekst "Answer 1" en voer antwoordmogelijkheid 1 in. Is dit het juiste antwoord klik dan op de rode knop "Incorrect": de rode knop wordt groen en de tekst "Incorrect" verandert in "Correct".

- Doe hetzelfde bij "Answer 2", "Answer 3" en "Answer 4".
- Wil je maar 3 i.p.v. 4 antwoordmogelijkheden, klik dan op het minteken achter "Answer 4" en antwoordmogelijkheid 4 verdwijnt.
- Wil je een antwoordmogelijkheid toevoegen klik dan op het plusteken achter het laatste antwoord. (Maximaal 4 en minimaal 2. antwoordmogelijkheden).
- Wil je nog een vraag toevoegen, klik dan onderaan de pagina op de knop "+ Add question" en herhaal wat hierboven staat beschreven bij vraag 1. Doe dit voor iedere vraag die je wilt toevoegen.
- Ben je klaar met het invoeren van alle vragen klik dan onderaan de pagina op de knop "Save & continue". Je komt op de pagina waar je de volgorde van de vragen nog kunt veranderen.
- Wil je de volgorde van de vragen veranderen versleep de vragen dan met ingedrukte muisknop naar de gewenste plaats.
- Staan de vragen in de goede volgorde klik dan onderaan de pagina op de groene knop "Save & continue".
- Selecteer op de volgende pagina bij "Language" de gewenste taal, bij "Privacy settings" of je de vragenserie alleen wilt inzetten voor eigen gebruik (private) of wilt publiceren zodat ook anderen er gebruik van kunnen maken (public) en bij "Primary audience" de doelgroep van de quiz.
- Voer onder "Description" een korte omschrijving in van de quiz, geef bij "Difficulty level" de moeilijkheidsgraad aan en klik onderaan de pagina op de groene knop "Save & continue".
- Voeg op de volgende pagina eventueel een illustratie en/of een Youtube-filmpje toe en klik daarna onderaan de pagina op de groene knop "Done".

### Zo presenteert je een quiz aan je leerlingen.

- Zet het digibord aan.
- Surf op het digibord naar <https://getkahoot.com/en> log in.
- Klik links bovenin op "My Kahoots" en al jouw "quizen komen in beeld".
- Klik achter de quiz die je aan je leerlingen wilt presenteren op de knop "Play".
- Geef achter "Play music in the lobby whilst waiting?" aan of je wilt dat er tijdens het beantwoorden van de vragen een muziekje wordt afgespeeld.
- Klik daarna op de paarse knop "Launch".
- Wacht enkele ogenblikken tot er een pagina verschijnt met daarop een pincode. Laat deze pagina openstaan.
- Laat de leerlingen op hun eigen device surfen naar <https://kahoot.it/#/>
- Laat hen bij "Game pin" de pincode overnemen, die op het digibord bij "With game pin" staat vermeld, en daarna klikken op "Enter".
- Laat ze op het volgende scherm bij "Nickname" hun naam invullen en vervolgens klikken op "Join game".
- Op het digibord verschijnen de namen van de leerlingen die zijn ingelogd en hoeveel dat er zijn. Zijn alle leerlingen ingelogd dan kan de oefening beginnen.
- Klik nu op het digibord op "Start now" en na enige ogenblikken komen de eerste vraag en de daarbij behorende antwoordmogelijkheden in beeld. Iedere antwoordmogelijkheid heeft een eigen kleur.
- Nadat is geklikt op "Start now" verschijnt op het scherm van de leerlingen een afbeelding met gekleurde vlakken. Die gekleurde vlakken corresponderen met de antwoorden op het digibord.
- De leerlingen beantwoorden de vraag door te klikken op de kleur die correspondeert met het antwoord waarvan zij denken dat het goed is.
- Op het digibord wordt getoond hoeveel leerlingen de vraag hebben beantwoord.
- Hebben alle leerlingen de vraag beantwoord dan verschijnt op het digibord een grafiek met een overzicht van de gegeven antwoorden.
- Nu is er gelegenheid om de vraag in bespreking nemen.

- Klik na de bespreking op het digibord op de knop "Next" om naar de volgende vraag te gaan.
- Deze procedure herhaalt zich tot alle vragen de revue zijn gepasseerd.
- Klik na de laatste vraag en de bespreking daarvan op het digibord op de knop "Download results". Er wordt een Excel-spreadsheet gedownload met daarin een overzicht van de gegeven antwoorden. Is de quiz ingesteld als een quiz met "Points question" klik dan na de laatste vraag op het digibord op de knop "End" en de winnaar van de quiz komt in beeld. Met een klik op "Final scoreboard" worden de scores van de leerlingen getoond.

### Zo breng je later wijzigingen aan in een eerder gemaakte quiz

- Surf naar <https://getkahoot.com/> en log in.
- Klik links bovenin op "My Kahoots" en al jouw quizzen komen in beeld.
- Ga je met je muiswijzer naar de oefening die je wilt wijzigen en klik op het woord "Edit".
- Klik links onderaan tussen "Prev" en "Next" op nr. 1 en vraag 1 en de bijbehorende antwoordmogelijkheden komen in beeld.
- Breng de wijzigingen aan en klik daarna links onderaan op nr. 2 om naar vraag 2 te gaan.
- Breng ook bij vraag 2 de gewenste wijzigingen aan en herhaal dit bij alle vragen die je wilt veranderen.
- Klik na het invoeren van de wijzigingen rechts onderaan op de groene knop "Save & continue". Je komt op de pagina terecht waar je de volgorde van de vragen kunt veranderen.
- Versleep de vragen met ingedrukte linker muisknop desgewenst naar een andere plaats en klik daarna rechts onderaan op de groene knop "Save & continue".
- Breng op de volgende pagina desgewenst nog wijzigingen aan in de instellingen van de quiz en klik daarna rechts onderaan op de groene knop "Save & continue".
- Voeg op de volgende pagina desgewenst nog een illustratie toe en klik daarna rechts onderaan op de groene knop "Done".

### Zo verwijder je een eerder gemaakte oefening

- Surf naar <https://getkahoot.com/> en log in.
- Klik links bovenin op "My Kahoots" en al jouw quizzen komen in beeld.
- Ga je met je muiswijzer naar de oefening die je wilt verwijderen en klik op het woord "Delete".
- Bevestig de verwijdering met een klik op de knop "OK".

# Vloggen

### Doel

Maak je eigen vlog

### Wat is een vlog?

Vlog is de afkorting van **video** blog. Het is hetzelfde als een geschreven blogartikel, maar dan voor de **videocamera** uitgelegd/verteld. Stel: je wilt uitleggen hoe je een appeltaart maakt. Dan kun je dit helemaal uitschrijven op een pagina van je website. Met een vlog maak je gewoon een video, waarin je laat zien en vertelt hoe je de appeltaart maakt. Deze video zet je vervolgens op een pagina op je website en je bent klaar.

Erg handig als je niet zo goed bent in schrijven of niet graag schrijft. Een bijkomend voordeel is ook dat je organisatie zo bekender wordt. Tenminste als je jouw vlogs publiceert op YouTube. Je vlog is dan niet alleen via je website te vinden, maar ook via YouTube (zoekmachine nummer twee van Nederland). Je kunt je vlog ook op de facebookpagina van je organisatie plaatsen.

### Materialen

Smartphone/ Filmcamera/ Tablet/ Webcam/ Statief voor telefoon/ camera / Laptop/ pc

### Instructies

- Mbt Vloggen: Instructie hoe maak je een vlog (zie bijlage)  
Voorbeelden vlog in de JGZ:  
[https://www.youtube.com/watch?v=kKKV\\_FuxvuY](https://www.youtube.com/watch?v=kKKV_FuxvuY)  
<https://www.youtube.com/watch?v=6QSdBjThMLA>  
<https://www.youtube.com/watch?v=9V31SP9iB8g>
- Mbt Filmpje maken: Instructie hoe maak je een filmpje (zie bijlage)  
Download in de appstore:



Magisto app: instructie filmpje: <https://youtu.be/wEubCoCgr-Y>



iMovie app (Apple): instructie filmpje:  
[https://www.youtube.com/watch?v=R2htJTE4\\_4A](https://www.youtube.com/watch?v=R2htJTE4_4A)

### Opdracht

Maak een vlog of een filmpje over een veelgestelde vraag in je werk of over een product wat je aanbiedt.

# Het maken van een Vlog

In het maken van een vlog zijn verschillende fases te onderscheiden. Er zijn meerdere mogelijkheden om een vlog te maken en te publiceren. Op YouTube zijn diverse "how to" filmpjes te vinden die handig zijn.

<https://www.youtube.com/watch?v=huiUvhTU9jw>

Je kunt je vlog op diverse manieren opnemen:

- Met je telefoon op een statief met speciale houder erop
- Filmen met camera
- Webcam
- Tablet



### **Stap 1 Script maken**

- Bedenk waar je een vlog over wilt maken
- Is het een eenmalige aflevering-vlog? Maak je rondom een onderwerp een aantal vlogs? Bedenk hoeveel afleveringen en welk onderwerp je per aflevering gaat belichten
- Maak je vlog niet te lang
- Bedenk wat je wilt vertellen
- Schrijf dat in steekwoorden op
- Bedenk je eerste zin en je laatste zin, schrijf die op een papiertje. En eventueel wat steekwoorden
- Je kent je verhaal zelf goed, dus het middenstuk van je verhaal kan je gewoon op je eigen manier vertellen

### **Stap 2 Hoe kom je over en hoe is de achtergrond?**

1. Maak een korte proefopname en bekijk deze
2. Hoe vind je dat je er zelf uitziet? Eventueel aanpassen
3. Hoe ziet de achtergrond eruit? Let op; een achtergrond komt in beeld snel rommelig over
4. Hoe is het totaalbeeld? Moet je iets dichterbij/verder weg/wat is je fotogenieke kant?

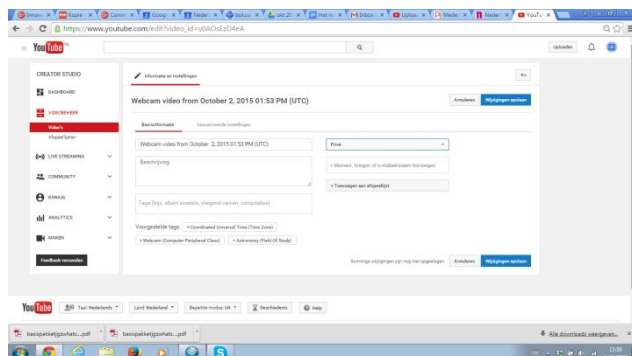
### **Stap 3 Opname**

1. Schakel mogelijke achtergrondgeluiden uit, zoals je mobiele telefoon
2. Plak het script dat je schreef met een plakband aan de zijkant van je beeldscherm, of zet het in een houder o.i.d. naast je beeldscherm. Zo kan je tijdens de opname spieken.
3. Start de camera/webcam
4. Vertel je verhaal
5. Klaar: opname stoppen
6. Terugkijken en bekijken wat goed gaat en wat beter kan
7. Stappen eventueel herhalen

### Stap 4 Filmen met de webcam

1. Ga naar Youtube
2. Klik rechtsboven op de knop **Uploaden**
3. Kies rechts onderin in het scherm Video's maken voor **Webcamopname opnemen**
4. Er komt een piepklein pop-upje in beeld. **Vink toestaan aan.**
5. Klik op **Opnemen**
6. Na het filmen: Klik op **doorgaan**

Je komt dan in het volgende scherm



Hierna neem je stap 6

### Stap 5 Film van camera uploaden naar Youtube:

1. Ga naar Youtube
2. Klik rechtsboven op de knop **Uploaden**
3. Kies Video's importeren

### Stap 6 Instellingen instellen

1. Is je video alleen voor jezelf? Kies dan **privé**
2. Wil je je video delen? Kies dan **openbaar**

### Video een titel geven

1. De video heeft een naam van youtube gekregen: *Wecam video from (met daarachter de datum)*
2. Klik op het potloodje en wijzig de naam van de titel
3. Kies **publiceren** (kan alleen als je de instelling op openbaar hebt staan)
4. **Wijzigingen opslaan**

### Vlog delen

Deel je vlog via Google+, Facebook, twitter enz.

# Bioscoop van de toekomst

In de bioscoop van de toekomst draaien we films van innovatieve JGZ-activiteiten.

### Doel van de activiteit

Deelnemers hebben kennis van vernieuwend JGZ-aanbod in het land.

### Wat heb je nodig

- Een donkere ruimte waarin bioscoopstoelen voor een groot scherm neergezet kunnen worden (iemand een creatief idee hoe we hier iets futuristisch van kunnen maken?)
- Bioscoopstoelen
- Gezonde varianten van cola, chips en popcorn
- Filmpjes

### Filmprogramma

- <https://www.youtube.com/watch?v=yzBwE3aHeAA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=oMv6FWSO-OI>
- Verder vullen met filmpjes

Deelnemers kunnen zelf kiezen welke filmpjes ze willen bekijken of de organisator bepaalt van tevoren het filmaanbod.



# GGD App-store

De GGD app-store is een gezamenlijk initiatief van GGD'en waarin gezondheidsapps te vinden zijn, die goedgekeurd zijn en zijn voorzien van een vignet. De apps zijn breder dan de JGZ, dus niet alle apps in de store zijn relevant voor JGZ-medewerkers om ouders en jongeren naar te verwijzen.

Website GGD appstore is:

<https://www.ggdappstore.nl/MagicScripts/mgrqispi.dll?APPNAME=Appstore&PRGNAME=Homepage&ARGUMENTS=Test,Button>

### Doel van de activiteit

Deelnemers zijn bekend met de appstore, weten welke apps voor hen bruikbaar zijn en hebben een plan hoe deze in hun werk in te zetten.

### Wat heb je nodig

- Een rustige ruimte
- Een tablet/computer

### Opdrachten

- 1) Bekijk bv onderstaande apps of de appstore en bedenk hoe ze je in je werk kunt toepassen en ouders hier naar toe kan leiden.
- 2) Bedenk welke 10 app bv het meest relevant zijn
  - Groei-app
  - Beter app
  - Gezond groeien app
  - Etc. etc. tot 10
- 3) Bedenk ook hoe je de informatie die je hier opdoet gaat delen met je collega's

# Energizers

### De vragen rij

**Omschrijving:** De groep in 2 rijen verdelen. Mensen tegenover elkaar laten plaatsnemen. Bereid 3-4 vragen voor. Stel vraag 1 (bijvoorbeeld: hoe was je reis hier naar toe?) en laat de mensen die tegenover elkaar staan hierover in gesprek gaan. Vervolgens schuift iedereen een plek door naar links, zodat je tegenover een nieuwe “partner” staat. Stel dan vraag 2, enzovoort.

**Beknopte nabespreking:** hoe was deze oefening om te doen? Heb je nog iets leuks/bijzonders/opvallends gehoord wat je wilt delen met de groep?

### Ik ben de enige die...

**Omschrijving:** De groep gaat in een cirkel staan. De facilitator legt uit aan de hand van een voorbeeld wat de bedoeling is: bij het noemen van “Ik ben de enige die....” stap je in de cirkel en noem je bijvoorbeeld “.... naar Japan is geweest”. Als er nog iemand uit de groep ook naar Japan is geweest, stapt hij ook naar het midden. Daarna gaat iedereen weer terug in de cirkel en kan iemand anders naar voren stappen met “Ik ben de enige die... 5 dochters heeft” of “.... sloep roeit” of “... op een woonark woont” enzovoort.

**Beknopte nabespreking:** hoe vonden de deelnemers het om deze oefening om te doen? Hebben ze nog dingen gehoord (bijvoorbeeld bij een groep die elkaar al wat langer kent) die ze nog niet wisten van de ander?

### Whoosh-Boink-Pow

**Omschrijving:** De groep gaat in een cirkel staan. De facilitator legt de Whoosh uit: een scheppende beweging onderhands naar links of rechts met je armen, alsof je een berg zand doorgeeft aan je buurman of -vrouw. De hele cirkel oefent met het doorgeven van de Whoosh. Vervolgens introduceert de facilitator de Boink: een stop-beweging met 2 handen in de lucht. Je kunt nu dus de Whoosh onderbreken met een Boink. Na de Boink geef je de Whoosh weer terug, de andere kant op. Ook dit wordt met de groep geoefend. Als dit goed loopt, komt de Pow er nog bij: je hand alsof je een pistool afschiet (wijsvinger gestrekt, duim omhoog, overige vingers gebogen). De Pow richt je op een willekeurige deelnemer in de groep, bijvoorbeeld aan de overzijde. Deze persoon bepaalt dan hoe hij verder gaat: links- of rechtsonder met de Whoosh. Iedereen kan een van deze drie (Whoosh-Boink-Pow) inzetten. Iedereen spreekt ook uit wat hij gaat doen: Whoosh, Boink of Pow.

Zorgt gegarandeerd voor een hoop hilariteit!

### De knoop

**Omschrijving:** De groep gaat dichtbij elkaar staan. Iedereen steekt zijn handen in de lucht en doet zijn ogen dicht. Pak nu willekeurig met beide handen, twee andere handen vast. Doe je ogen weer open en raak met elkaar uit de knoop zonder de handen los te laten. Tot ieders verbazing is dit mogelijk. Probeer geen twee handen vast te pakken van dezelfde persoon en ook niet van je buurman.

**Beknopte nabespreking:** Wat gebeurde er? Wat viel je op? Hoe voelde dit?

### Race tegen de klok

**Omschrijving:** Ga in een kring staan. Houd de handen vast van degene die naast je staat. De facilitator geeft het startsein: op dat moment gaat de groep zo snel mogelijk 3 rondjes met de klok meedraaien - stoppen - 2 rondjes tegen de klok in lopen - stoppen. Eventueel kun je dit nog 1x herhalen.

Supersimpel, duurt maar enkele minuten, waarbij iedereen na afloop staat te hijgen en iedereen alles

weer voelt stromen.

### De rups

**Omschrijving:** Geef de deelnemers de opdracht om op elkaars schoot te gaan zitten, zodat iedereen op de schoot van een ander zit. Er mag niet gesproken worden. Observeer, volg en neem initiatief. Uiteindelijk is het de bedoeling dat de groep een kring maakt zodat iedereen op de schoot van een persoon naast zich kan gaan zitten. Vraag de deelnemers vervolgens om zich om te draaien en op de schoot van de andere persoon naast zich te gaan zitten zonder dat er iemand valt. (minimaal 4 personen)

**Beknopte nabespreking:** Wat gebeurde er? Wie was leidend en hoe? Wie volgde, wie irriteerde zich?

### Tegenstellingen

**Omschrijving:** Laat de deelnemers door de ruimte lopen en steeds het tegenovergestelde doen van wat jij zegt. Geef ze opdrachten, eerst langzaam, daarna sneller. Sommige opdrachten zijn simpel, zoals “steek je linkerarm op”. Andere zijn lastiger, zoals “spring op”; want wat is het tegenovergestelde van opspringen? Iedereen zal dat anders oplossen.

Natuurlijk zijn alle oplossingen goed. Voorbeelden van opdrachten:

- Zwaai met je armen / armen omhoog / armen over elkaar
- Kijk om je heen / vermijd oogcontact
- Fluister
- Loop vooruit / achteruit, loop in een rechte lijn

### Watch your back!

**Omschrijving:** De deelnemers lopen door elkaar in de ruimte. Laat ze allemaal één persoon in gedachten nemen, zonder dat die persoon dat merkt. Deze persoon is hun ‘vriend’. Laat ze dan een tweede persoon in gedachten nemen; dat is hun ‘vijand’. Geef ze vervolgens de volgende opdracht: zorg dat je je vriend altijd tussen jou en je vijand houdt. Gevolg: de deelnemers draaien om elkaar heen, waarschijnlijk steeds sneller, en bewegen uit elkaar.

Herhaal het proces opnieuw. Iedereen kiest dus opnieuw een vriend en een vijand. Geef ze dan een nieuwe opdracht: zorg dat jij zelf altijd tussen je vriend en je vijand staat. Gevolg: de deelnemers duiken op elkaar en maken dus een beweging naar binnen. Verbazing alom...!

**Beknopte nabespreking:** Hoe heb je dit ervaren? Wat viel je op? Hoe voelde dit?

### Dat delen we!

**Omschrijving:** Maak subgroepen van 2-4 deelnemers. Binnen iedere groep hebben de leden 5 minuten de tijd om zoveel mogelijk dingen te vinden die ze gemeen hebben. Je kunt hierin nog een onderscheid maken tussen overeenkomsten op persoonlijk (woonsituatie, huisdieren, vakantie landen, gezinssamenstelling etc.) en op zakelijk gebied (functie, organisatie, sector, opleidingen, netwerkpartners etc.). De groep die de meeste overeenkomsten heeft gevonden, heeft gewonnen en deelt deze met alle deelnemers.

**Beknopte nabespreking:** hoe vonden de deelnemers het om deze oefening om te doen? Hebben ze nog dingen gehoord (bijvoorbeeld bij een groep die elkaar al wat langer kent) die ze nog niet wisten van de ander?

### Pantomime-estafette

**Omschrijving:** De groep wordt verdeeld in meerdere kleinere groepjes. Ieder lid krijgt een nummer. De nummers 1 van elk groepje komen naar het midden van de ruimte waar de facilitator hun een (zelfde) woord influistert. De nummers 1 hollen terug naar hun groepje en beelden het woord uit zonder geluid te maken, iets aan te wijzen of gebruik te maken van hints-technieken (klinkt als, twee woorden, drie lettergrepen etc.). De overige leden van het groepje proberen het woord te raden. Als het juiste woord gezegd wordt, roept de uitbeelder "stop!". Alle groepjes stoppen en de leden van het desbetreffende groepje mogen het woord roepen. Op deze manier kan de facilitator zien welk groepje het eerst was. Dan komen de nummers 2 naar het midden om een woord ingefluisterd te krijgen enzovoort.

Je kunt woorden doen die specifiek betrekking hebben op een thema (van de bijeenkomst, actualiteit, sprookjes, sport) of juist van alles door elkaar.

**Beknopte nabespreking:** Hoe heb je dit ervaren? Hoe was de groepsdynamiek?

### 30-seconds

**Materiaal:** kleine kaartjes (bv 10x15 cm of iets kleiner), pennen.

**Omschrijving:** Laat alle deelnemers rondom een bepaald thema (bijvoorbeeld gezondheidszorg, onderwijs, media etc.) 5 woorden onder elkaar op het kaartje schrijven. Maak evt. subgroepen van 5-8 personen. De facilitator legt vervolgens uit dat ieder lid om de beurt 30 seconden de tijd om de overige teamleden zoveel mogelijk woorden te laten raden die hij op zijn kaartje heeft geschreven. Dat gebeurt door de woorden te omschrijven, waarbij je geen onderdelen uit het woord zelf mag gebruiken. Als er bijvoorbeeld "zondag" staat, mag je bij de omschrijving dus geen "zon" of "dag" gebruiken. De woorden mogen in willekeurige volgorde omschreven worden (begin dus met degene die je het makkelijkst lijkt). Elk lid houdt bij hoeveel van zijn woorden geraden zijn. De tijd wordt centraal door de facilitator bijgehouden. Na 30 seconden gaat een ander teamlid zijn 5 woorden omschrijven. Het lukt overigens meestal niet om alle vijf de woorden geraden te krijgen in 30 seconden. Vervolgens tellen alle groepsleden hun score om de totaalscore per groep te bepalen. De groep met het meest geraden woorden heeft **Beknopte nabespreking:** Hoe vond je het om deze oefening om te doen? Vond je het makkelijk om de woorden te omschrijven?

### Non-verbaal

**Omschrijving:** De facilitator wacht de groep op met 2 handen in de lucht en zegt niets. Gebaart de deelnemers in een kring te komen staan. Vervolgens klapt hij 1x in zijn handen en wacht tot de groep dit overneemt. Dan 2x in handen klappen en wachten tot de groep dit ook doet. Je kunt allerlei verschillende klap bewegingen maken, in een verschillend tempo, met gebruik van je hele lijf (benen, romp, armen). Nog steeds wordt niet gesproken. Eindig met een applaus.

Kijk voor een impressie naar: <https://www.youtube.com/watch?t=11&v=zAOMmZcnsM8>

**Beknopte nabespreking:** Hoe heb je het ervaren dat er niet gesproken werd?

# Time2twist

Time2Twist is hét intervisiespel voor de JGZ-professional. Via de website [www.time2twist.nl](http://www.time2twist.nl) ga je met collega's in gesprek over de dagelijkse JGZ-praktijk. Het spel biedt spelenderwijs ruimte voor reflectie.

### Doel van de activiteit

Door het spel met collega's te spelen word je je bewust van het eigen handelen en kun je van én met elkaar leren. Zo geef je samen betekenis aan het perspectief van ouders, kinderen en jongeren en allerlei bijkomende facetten uit de JGZ-praktijk.

### Wat heb je nodig

- Een rustige ruimte
- Een sociaal veilige omgeving
- Een computer of Tablet die de volgende browsers ondersteunen
  - PC / MAC iPad 2, 3, 4, Mini & Air
  - Firefox - versie 25 & 26 Safari - Versie 6 & 7
  - Chrome - versie 28 & 29 Android
  - Internet Explorer - versie 9 en 10 Chrome - Versie 27
  - Safari - versie 6 Native - Versie 4
- Een verbinding tussen laptop/tablet en groot scherm

### Hoe speelt u Time2twist?

Time2Twist kan met 3 tot 6 spelers worden gespeeld op de tablet of computer. Samen bepaal je hoe je het spel wilt spelen. Je bepaalt samen vooraf hoe lang je wilt spelen. Er zijn verschillende rubrieken. Via een digitaal rad valt de keuze op een rubriek. Via opdrachten, waarin kennis, vaardigheden, opvattingen, waarden en drijfveren aan bod komen, wissel je ervaringen uit.

## Stellingen voor 'Over de Streep'

Steek over als je vindt dat...

- Alleen professionals die het leuk vinden hoeven te innoveren in de JGZ (mits zij daar tijd en ruimte voor krijgen).
- Professionals de vrijheid moeten krijgen om in te schatten hoe vaak ze welk gezin willen zien en wanneer.
- Ouders zelf moeten kunnen bepalen hoe vaak en op welk moment ze een afspraak willen maken bij de JGZ.
- Niet alle kinderen een standaard onderzoek bij de JGZ hoeven te krijgen.
- School en ouders bepalen welke kinderen er gezien (moeten) worden door de JGZ.
- Bij aandacht kinderen het schoolonderzoek thuis plaats zou moeten vinden i.p.v. op school.
- De JGZ veel meer collectieve preventie zou moeten organiseren, eventueel in samenwerking met ketenpartners.

# Moderne communicatiemiddelen

### Wat?

Innovatieatelier Nieuwe stijl

- Skype met collega innovatie pioniers.

### Wie?

Innovatie Pioniers JGZ

### Doel?

De landelijke verbinding/ netwerk die er nu is binnen het innovatie atelier behouden en kennis te kunnen blijven delen in de toekomst op het gebied van innovatie.

- Korte lijnen/ meer persoonlijk dan bijv. Google+
- Wel 'face to face' contact
- Geen reistijd door gebruik te maken van moderne middelen
- Snelle manier van communiceren (meteen antwoord op vraag)
- Gebruik kunnen (blijven) maken van elkaars kennis en ervaring
- Met meerdere collega's tegelijkertijd vergaderen/ overleggen/ raadplegen

### Wanneer?

Voor vragen waarbij het handig en nuttig is om ervaringen te delen. Tips uitwisselen, etc.

### Wat heb je nodig?

- Laptop/ Tablet/ telefoon met Skype
- 1 account voor innovatie per organisatie
- 1 mailaccount om vraag kenbaar te maken en Skype afspraak in te plannen

### Voorwaarden?

- Vraag moet vooraf zo concreet mogelijk zijn en ook duidelijk welk doel er behaald moet worden/ op welke vraag moet er antwoord zijn.
- Beheerder van innovatie binnen organisatie
- Antwoord kan bv. gecommuniceerd worden op google+
- Weten hoe je Skype moet gebruiken. Zie ook het instructiefilmpje;  
<https://www.youtube.com/watch?v=eO16JLH56ns>

### Voor de workshop;

Je kan elk onderwerp nemen waar je uitwisseling over wilt stimuleren. Een voorbeeld:

Laat 5 collega's via Skype bellen en elkaar vertellen hoe in hun organisatie een bepaald onderwerp wordt ervaren. Werken met LPK, werken met klanttevredenheidsonderzoek, etc.

# Quotes van ouders over de JGZ (werken vanuit klantperspectief)

## Doel

Bewustwording wat de JGZ gebruiker soms ervaart. En beter kunnen aansluiten bij de klantbeleving.

## Materialen

Quotes van ouders of  
Klachten of  
Uitkomsten klantarena, etc

## Instructie

Geef aan dat ook al doen wij ons best en hebben wij de beste intenties ons gedrag door de ander niet altijd ervaren wordt zoals bedoeld. Sta eventueel even stil bij of mensen dit ook uit hun privé kennen. Benoem dat ouders niet altijd in staat zijn of zich prettig voelen om direct en rechtstreeks feedback te geven. Sommige mensen zijn ook secundair en voelen bij thuiskomst pas goed wanneer ze iets niet als prettig hebben ervaren.

Geef eventueel je visie op omgaan met klachten: bv wij zijn blij als ouders de moeite hebben genomen om ons kenbaar te maken hoe zij ons ervaren hebben en willen hier graag van leren om ons doel (bv optimaal aansluiten bij de klant) te bereiken.

## Opdracht

Opdracht 1: je kan uitspraken van ouders op een flapover schrijven en deze verspreid door de ruimte ophangen. Vraag deelnemers zich in te leven in de klantbeleving en op een memobriefje het klantgevoel /beleving te beschrijven. Eventueel kun je groene of gele briefjes gebruiken voor een positief gevoel en rode briefjes voor een negatief gevoel.

Opdracht 2: Maak groepjes van 3 personen en verdeel de rol van klant, van JGZ professional en een rol van observator.

Laat de JGZ professional en de klant de situatie (zinnen) naspelen ,maar nu met een andere reactie van de JGZ gericht op aansluiten bij de klant.

De observator kan het gesprek even stilzetten om te benoemen wanneer er de indruk is dat er niet meer wordt aangesloten bij de klant. De observator benoemt dan bv "Ik heb het gesprek even stilgezet omdat ik meen te zien dat je.... ( achteruit bent gaan zitten, omdat ik zag dat je zuchtte, omdat ik de indruk heb dat je je niet gehoord voelt, etc) Laat checken of dit klopt en nodig de klant feedback te geven en te benoemen wat de klant ervaart.

Opties:

- laat de observator alleen opschrijven wat er gezien en gehoord wordt
- De observator heeft een groene en rode kaart en houdt alleen de kaart omhoog als hij/zij denkt dat de JGZ professional op het goede spoor zit of van de klant weggaat.
- Bedenk met de groep je eigen quotes en wat je wilt oefenen.



### Quotes van ouders

CB: "Ze zit nog wel een stukje onder de groeicurve"

Ouder: "Maar dat is toch niet zo gek. Ik ben ook niet zo groot en redelijk dun."

CB: "Nee, maar toch..."

Ouder: HOOFD OP HOL

CB: "Hij hoort nu wel zijn nekje op te tillen, hoor!"

Ouder: Ja, dat doet ie thuis wel, hoor, maar nu heeft ie even geen zin

CB: "Ik wil graag dat hij dat hier ook even doet, anders kan ik niet opschrijven dat hij het kan"

Ouder: IRRITATIE

CB: "Twee glazen diksap per dag???? Dat is veel te veel"

Ouder: "Maar hij drinkt ook melk en thee, hoor. En hij is toch niet te dik? Daar let ik heus wel op."

CB: "Het is gewoon teveel. Daar moet je echt op letten"

Ouder: SCHULDGEVOEL

CB: "Hij is nu 1, dus hij kan gewoon eten wat de pot schaft"

Ouder: "Tsja, ik pureer nog wel veel, want stronken broccoli weigert hij te eten en als ik het mix met aardappel, dan eet hij het wel

CB: Toch het beste dat je hem gewoon broccoli en stukken aardappel apart geeft

Ouder: VERWARRING (maakt het uit of dat pas gebeurt als hij 2 jaar is? Het is toch ook belangrijk dat zijn buikje vol is?)

CB vraagt aan kind: "Wil jij deze blokjes in de blokkendoos doen?" Kind maakt blokkendoos open en gooit alle blokjes er in een keer in

CB: "Hij moet het vierkantje in het vierkante gaatje doen"

Ouder: "Maar dit is toch ook heel inventief? Dit laat zien dat hij juist weet hoe ie via een omweg iets kan bereiken."

CB: "Toch wel ik graag dat hij het vierkantje in het vierkante gaatje doet"

Ouder: GELATENHEID

CB: "Hij praat niet in echte zinnnetjes. Alleen woorden. Dat moeten nu wel zinnnetjes zijn."

Ouder (kleuterjuf als beroep): "Ieder kind zijn eigen tempo, zeggen ze toch altijd. Hij is motorisch weer heel sterk. Maar goed, wat kan ik eraan doen?"

CB: "Voorlezen is heel belangrijk"

Ouder (CYNISCHE KLEUTERJUF): "Ohhhhh, voorlezen. Tsja, dat zal ik eens proberen."

CB: "Drinkt hij al uit een gewone beker?"

Ouder: "Nee, want dan gaat óf alles ernaast, óf hij wil überhaupt geen slokje nemen. Daarom geef ik hem vaak zijn drinken nog in zijn fles."

CB: "Hij moet nu toch echt uit een gewone beker gaan drinken."

Ouder: IRRITATIE

CB: "En, hoe bevalt het ouderschap?"

Ouder (voorzichtig mompelend..): "Ik vind het soms wel een beetje zwaar."

CB: "Misschien moet je eens met iemand gaan praten"

Ouder: WHY???? (kom op zeg, het is toch ook pittig?)