



Open Evaluation

Type oefening	Fase	Moeilijkheid	Duur
Beoordeling	Ontwikkeling	2/5	3 uur
Plaats			
Een gezamenlijk lokaal en een lokaal per behandeld thema		Benodigd materiaal Viltstiften, flip-over, catering, interne bewegwijzering.	
Deelnemers		Operationeel team	
Cocreator		1 algemene moderator en 1 moderator per discussielokaal, 1 secretaris per discussielokaal, 1 logistiek team om het evenement te ondersteunen	
20 tot 100			
Gebruikers die hebben deelgenomen aan het te evalueren project			

Voordelen

Maaakt een evaluatie mogelijk met veel deelnemers mogelijk
Laat de keuze aan de deelnemer om alleen dat deel van het project te evalueren dat hij wenst te evalueren



METHODE Beoordeling

Open Evaluation

Participatieve methode voor het evalueren van een project die wordt opgesplitst in verschillende reflectiefasen in kleine groepen, en voor het collectief delen van ideeën. Het geëvalueerde project wordt opgesplitst in verschillende specifieke thema's of vragen. Elke gestelde vraag wordt uitgediept in de discussiegroepen.

Bereidingstijd)

- Het project in gedachten houden en dit in zoveel vragen indelen als nodig (één vraag = één discussietafel)
- Alle stakeholders uitnodigen om deel te nemen aan de workshop
- Moderators en secretarissen voor elk thema aanwijzen
- De verschillende lokalen, thema's en roosters meedelen in de ruimte
- Lege flip-overbladen in het gemeenschappelijke lokaal



plaatsen. Op deze bladen worden tussen elke discussietijd de ideeën van de deelnemers genoteerd

- Een catering organiseren

Verloop

Presentatie 5 min

De moderator legt de context, de doelstellingen van de workshop en de spelregels uit: Er worden verschillende thema's per lokaal verdeeld Iedereen is vrij om naar het lokaal van zijn keuze te gaan Iedereen is vrij om een lokaal te verlaten wanneer hij wil Er is een moderator en een secretaris per lokaal die de discussie leidt en noteert

- Elke deelnemer ontvangt een "roadmap" met een planning en een verdeling van de lokalen en met ruimte voor het maken van aantekeningen (zie toolfiche "Roadmap")

Tijd 1 45 min

De deelnemers kiezen hun discussieruimte en dragen hun evaluatie aan over de gestelde vraag

- De moderator gaat snel de tafel rond en begint de eerste vragen te stellen. Hij kan het vooraf voorbereide discussieblad volgen (fiche Discussieblad)
- De deelnemers antwoorden vrij en de secretaris noteert de antwoorden.

Pauze 15 min

De deelnemers worden uitgenodigd om hun volgende discussielokaal te kiezen en om hun ideeën over het project te delen. Deze ideeën worden genoteerd op de hiertoe

voorzien flip-overbladen in het gemeenschappelijke lokaal.

Tijd 2 45 min

In hun nieuwe discussielokaal dragen de deelnemers hun evaluatie aan over de gestelde vraag

- De moderator gaat snel de tafel rond en begint de eerste vragen te stellen. Hij kan het vooraf voorbereide discussieblad volgen (fiche aantekeningen maken)
- De deelnemers antwoorden vrij en de secretaris noteert de antwoorden.

Pauze 2 15 min

De deelnemers worden uitgenodigd om hun volgende discussielokaal te kiezen en om hun ideeën over het project te delen. Deze ideeën worden genoteerd op de hiertoe voorzien flip-overbladen in het gemeenschappelijke lokaal.

Tijd 3 45 min

In hun nieuwe discussielokaal dragen de deelnemers hun evaluatie aan over de gestelde vraag

- De moderator gaat snel de tafel rond en begint de eerste vragen te stellen. Hij kan het vooraf voorbereide discussieblad volgen (fiche aantekeningen maken)
- De deelnemers antwoorden vrij en de secretaris noteert de antwoorden.

Conclusie 10 min

De deelnemers worden uitgenodigd om samen te komen in het collectieve lokaal en om samen een laatste moment te delen.

- De moderator vat de workshop samen en stelt een afsluitende vraag aan alle deelnemers: noem een idee dat

u onthouden hebt, zeg wat u is opgevallen?

Meedelen van de resultaten:

- De aantekeningen van elke secretaris verzamelen
- Het verslag van de workshop bezorgen aan de deelnemers
- Een tevredenheidsvragenlijst naar de deelnemers sturen
- Optioneel: Een artikel over de workshop schrijven en publiceren