

GAME EN GASTLES OVER DE WATERSCHAPSVERKIEZINGEN

In aanloop naar de waterschapsverkiezingen op 20 maart 2019 heeft de Unie van Waterschappen in samenwerking met ProDemos een gastles met interactief spel ontwikkeld. Leerlingen stemmen in het spel op partijen in het waterschapsbestuur. Daarna nemen ze als bestuur van een waterschap beslissingen in een aantal casussen. Bijvoorbeeld om te investeren in duurzaamheid, of om te bezuinigen op dijkonderhoud.

DOELGROEP

De gastles is in twee versies beschikbaar: een versie voor de bovenbouw van het vmbo en een versie voor de bovenbouw havo/vwo. De game is ook geschikt voor het onderdeel burgerschap in het MBO.

GASTDOCENT OF ZELF LES GEVEN

De lessen kunnen worden gegeven door gastdocenten van de waterschappen. De gastles en de game duren twee keer 45 minuten. Docenten maatschappijleer of burgerschapsvorming kunnen de lessen ook zelf geven. In dat geval krijgt de docent informatie over de waterschappen, en verwerkt hij of zij die zelf in een les.



VERKIEZINGEN

De game en les zijn in december gelanceerd zodat docenten maatschappijleer en burgerschapsvorming ze in de periode voor de waterschapsverkiezingen op 20 maart 2019 kunnen gebruiken. Ook na de verkiezingen blijft de game beschikbaar. De game is een goede manier om jongeren te laten ervaren hoe een waterschapsbestuur werkt. Er zijn geen kosten verbonden aan de gastles of het gebruik van de game.



OPBOUW VAN DE LESSEN

Les 1 (45 minuten)

In de eerste les vertelt de eigen leraar of de gastdocent over het waterschap, het waterschapsbestuur en de waterschapsverkiezingen.

Les 2 (45 minuten)

In de tweede les wordt de game gespeeld. De game bestaat uit twee fases.

Fase 1: Verkiezing

De leerlingen vormen drie teams, van drie waterschappen: Westerstromen, Midden-Delta en Oostervloed. De leerlingen stemmen, op basis van partijstandpunten, op een partij in het Algemeen Bestuur. Op basis van de verkiezingsuitslag wordt een coalitie gevormd. Dat is het Dagelijks Bestuur.

Fase 2: Dagelijks Bestuur

In de tweede fase zijn de leerlingen het Dagelijks Bestuur van een van de drie waterschappen. Het Dagelijks bestuur maakt keuzes over waarin geïnvesteerd wordt en waar geen geld voor is. De leerlingen moeten verschillende indicatoren in de gaten houden die passen bij de politieke agenda van de coalitiepartijen. Ook samenwerken is belangrijk. De leerlingen onderhandelen met andere waterschappen om een probleem op te lossen.

In het spel stemmen de leerlingen met hun smartphone of tablet op beleidskeuzes. Ook worden de keuzes van de leerlingen in het spel vertaald in consequenties voor financiën, tevredenheid van de achterban op duurzaamheid, innovatie, of het beperken van de uitgaven van het waterschap. Vervolgens laat het systeem de gevolgen van de gemaakte keuzes zien: wat betekent een keuze voor de veiligheid van dijken, voor wateroverlast en voor waterkwaliteit?

ZO DOET U MEE!

www.waterschappen.nl/democratiegame

VRAGEN? educatie@uvw.nl

