

Udviklingsmodellen

1/6 UDVIKLINGSTEMA

(formuleres som et spørgsmål)

a) Lav en brainstorm med temaer, som I kunne tænke jer at arbejde med

Fx: Hvordan får vi 10 nye leder inden næste år? Hvordan gør vi det attraktivt for børnene at komme i børnebibelklubben? Hvordan bliver vi medspillere i lokalområdet?

b) Vælg det område, I vil arbejde videre med:

2/6 DATAPUNKTER

(fakta • forstå det valgte tema • lær af det bedste I allerede gør)

Saml så meget baggrundsviden som muligt

Fx: Hvor mange børn kunne vi potentielt samle? Hvad har vi allerede gjort? Hvilke lokaler har vi til rådighed? Hvordan er vores økonomi? Hvor mange kanoer har vi? Hvor mange deltagere har der været det sidste halve år? Hvem kender vi, som kan strikke?

3/6 TILGANG

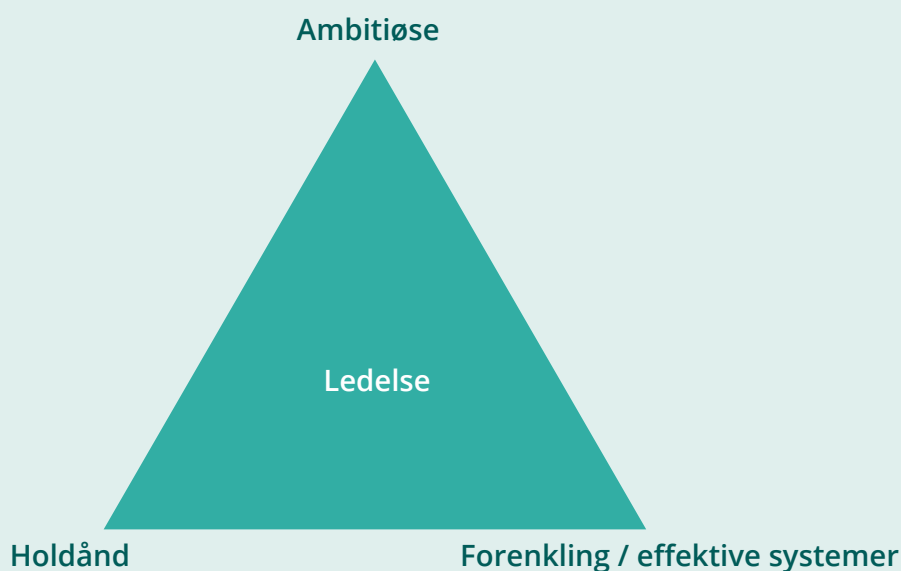
(som kan hjælpe jer videre • som kan inspirere)

Hvilken tilgang skal der til, for at der kommer action på temaet

- Det kan fx være ved at gøre noget **mere enkelt** ...
- Ved at gøre foreningens frivilliges **holdånd stærkere** ...
- Eller ved at gøre **ambitioner klare** ...

Forklaring på trekanten:

Baggrunden for denne trekant er undersøgelsen "Den attraktive spejdergruppe", foretaget af Det danske spejderkorps. De har fundet ud af, at succes i en forening handler 19% om børnetal, geografi mv. og 81% om noget som foreningen selv har indflydelse på, så som systematik, vedholdenhed, tilbud og meget mere. Derfor kan succesfuld udvikling også kobles op imod disse tre udviklingsområder; hvor ambitiøse foreningen er, hvor meget holdånd foreningen har, og hvor systematisk foreningen arbejder. Eksemplerne kan være, at succesfulde foreninger ofte har 2, 3, 4 eller 5 ledere i foreningen. De har ofte meget ambitiøse planer for aktiviteter og udvikling, som også udleveres. Og så har de enkle systemer - tilmeldingssystem, system for gear, kasser og hylder med labels, lister til planlægning af ture mv. Heraf kommer overskrifterne i trekanten.



4/6 ØNSKET FREMTID

(beskriver tilstanden når I er lykkes med at besvare spørgsmålet

• hvordan ser det ud om 3 år – drømmen • luk øjnene – tegn jeres drøm om tre år)

5/6 DESIGN UDVIKLINGSPROJEKT

(nye ideer • bliv helt konkret • en liste over handlinger, som skal til for at komme videre • ikke tidsbegrænset eller hægtet op på personer)

6/6 PLANLÆGNING OG HANDLING

(involvering • ressourcer • plan)

Lav en 100-dages plan for konkrete handlinger