## **Projectplan:** Serious game sociale vaardigheidstrainingen

### **Samenvatting project**

In zowel de gemeente Enschede als bij Wijkracht, een samenwerkingsverband tussen de gemeente Borne, Dinkelland, Haaksbergen, Hengelo als Oldenzaal, worden er Sociale Vaardigheidstrainingen (SoVa) gegeven. Doel van de trainingen is om de basisschool leerlingen handvatten mee te geven om aan de slag te gaan met hun sociale vaardigheden.

Door Covid-19 is er noodzaak ontstaan om ontwikkelingen van digitale methodieken te versnellen. Bij zowel de gemeente Enschede als Wijkracht is er energie om een nieuwe digitale methodiek te ontwikkelen voor de SoVa trainingen.

Deze subsidieaanvraag betreft het ontwikkelen van de juiste systematiek om de wijkcoaches te trainen in het gebruik van de digitale methodiek en het train de trainer principe.

Bij de ontwikkeling van de nieuwe digitale methodiek willen we gebruik maken van het prototype van een Serious game die al ontwikkeld is door stichting Gamelab Oost. Bij deze stichting werken studenten vanuit verschillende opleidingen aan het (door)ontwikkelen van prototypes die ingezet kunnen worden op het gebied van welzijn en zorg. De studenten ontwikkelen samen met de doelgroep en trainers een Serious game die aansluit op de sociale vaardigheidstrainingen. Hierbij worden de trainers ook getraind in deze nieuwe methodiek en het gebruiken ervan. Doordat deze Serious game wordt ontwikkeld als een app is het breder inzetbaar bij andere gemeenten, maar ook voor zorgaanbieders bruikbaar. Voor verschillende doelgroepen zullen er wellicht wel wat aanpassingen nodig zijn, maar deze zijn relatief eenvoudig aan te brengen. Door bij dit project het prototype uit te breiden, te testen met de methodieken en deze verder door te ontwikkelen, ontstaat er een mooie basis om te delen met anderen.

### Waarom?

De afgelopen jaren zijn er steeds meer innovatieve, digitale methodieken ontstaan. Binnen gemeenten wordt hier nog niet altijd optimaal gebruik van gemaakt. De wijkteammedewerkers zijn enthousiast over de mogelijkheden, maar hebben vaak niet de kennis/kunde en/of tijd en capaciteit om hier mee aan de slag te gaan. De SoVa trainers van zowel de gemeente Enschede als Wijkracht zijn afgelopen bezig geweest om mogelijkheden voor digitale methodieken te bekijken. Hierbij zijn ze erg enthousiast over het prototype en de mogelijkheden van een Serious game. Deze game biedt mogelijkheden voor een andere manier van werken met de doelgroep, sluit aan bij de leefwereld van leerlingen en biedt mogelijkheden om te implementeren in de reeds gebruikte systemen van de wijkteams.

### Doelstellingen en resultaten

#### Doelstellingen

1. Het door ontwikkelen van het prototype en daarmee een passende digitale methodiek die ingezet kan worden bij SoVa trainingen binnen de gemeenten Borne, Dinkelland, Enschede, Haaksbergen, Hengelo en Oldenzaal.
2. Het trainen van de projectgroep, zodat zij via een train de trainer principe de andere trainers kunnen opleiden.
3. Het leren werken met nieuwe digitale methodieken en het opdoen van kennis
4. Mogelijkheden tot het op de markt brengen van de app en delen van opgedane kennis met andere gemeenten en eventueel zorgaanbieders.

#### Resultaten

1. Het leren en ontwikkelen van kennis rondom nieuwe, innovatie, digitale methodieken
2. Een werkend prototype en digitale methodiek passend bij de SoVa trainingen

### Het opleiden van trainers, zodat de totale betrokken groep getraind kan worden via het train de trainer principe. Doelgroep

Dit project kent zowel een interne als externe doelgroep.

#### Intern

De interne doelgroep bestaat uit wijkteammedewerkers die de SoVa trainingen verzorgen. Hierbij gaat het zowel over trainers van de gemeente Enschede als uit Wijkracht. In de projectgroep zijn vanuit de gemeente Enschede de coördinator en drie trainers betrokken. Vanuit Wijkracht wordt ook de coördinator en een aantal trainers betrokken.

In totaal kent de gemeente Enschede 6 SoVa trainers en Wijkracht 8. Daarnaast zijn er bij beide teams leidinggevenden en coördinatoren betrokken die ook met de nieuwe methodiek moeten kunnen werken.

Binnen de wijkteams is het verloop van medewerkers soms groot. De totale groep betrokkenen wordt dan ook groter dan 18 bij verloop of bij een grotere vraag naar trainers. Deze (nieuwe) groep kan ook weer op worden geleid via het train de trainer principe van dit project.

#### Extern

De nieuwe methodiek die wordt ontwikkeld richt zich in eerste instantie op jongeren vanaf groep 5 t/m de brugklas. Vanuit zowel de gemeente Enschede als Wijkracht wordt er aan deze doelgroep SoVa trainingen gegeven. Per jaar starten er verschillende groepen die gemiddeld een groepsgrootte van 8 jongeren beslaan. Bij het ontwikkelen van dit prototype worden deelnemers uit deze doelgroep betrokken om er voor te zorgen dat de serious game en de ontwikkelde methodiek aanslaat op hun leefwereld. In een latere fase is het mogelijk om deze externe doelgroep uit te breiden.

### Wat gaan we doen?

Dit project bestaat uit drie fases. De subsidie aanvraag die we doen gaat over fase 1 en 2 van dit project.

**Fase 1 (september ’21-januari ’22):**

Tijdens deze fase gebeuren er twee dingen tegelijkertijd:

1. Het prototype wordt verder ontwikkeld en op maat gemaakt voor de SoVa trainingen die gebruikt worden binnen de gemeente Enschede en Wijkracht. Op deze manier ontwikkelen we een passende, nieuwe digitale methodiek. Om dit te kunnen doen is er intensief overleg met de trainers en (oud) deelnemers.
2. De trainers worden stukje bij beetje getraind met deze digitale methodiek. Doordat ze helpen met de door ontwikkeling snappen ze de opzet van de digitale methodiek. Daarnaast worden zij getraind in het gebruik ervan door het team van Stichting Gamelab Oost.

**Fase 2 (januari ’22-april/mei ’22):**

In fase 1 is het prototype op kleine schaal al getest door zowel (oud) deelnemers als de trainers. We willen deze testen uitbreiden naar een aantal groepen die begeleid worden door verschillende trainers. Zo kunnen zij de geleerde lessen in de praktijk brengen en worden zij verder opgeleid voor het train de trainer principe. Gamelab Oost zal hier in de zijlijn bij betrokken worden, zodat zij kunnen ondersteunen bij eventuele vragen.

In deze fase kunnen tips en opgedane kennis gedeeld worden met andere gemeenten en zorgaanbieders.

**Fase 3 (mei ‘22/oktober ’22):**

Na de testfase willen we van een prototype naar een werkend product/volledig geïmplementeerde methodiek. Aangedragen verbeterpunten uit fase 2 worden meegenomen in fase 3. Voor deze fase hebben we een volwaardig gamebedrijf nodig. Zij kunnen het prototype op grote schaal laten werken en dit ook implementeren in de (verschillende) systemen van de wijkteams van de gemeenten. Na deze fase is het product ook makkelijker deelbaar met andere gemeenten en eventueel zorgaanbieders.

Vanaf deze fase gaan de opgeleide trainers ook de andere trainers opleiden. Ze zijn hier vanaf dit moment voldoende op toegerust.

**Impact nieuwe werkwijze**

Het invoeren van een serious game in de werkwijze veranderd een aantal dingen t.o.v. de huidige manier van werken. Het wordt het makkelijker om de vooruitgang van de deelnemers te monitoren. Waar er nu gebruik wordt gemaakt van papieren huiswerkopdrachten, waar extra administratie bij komt kijken, zijn de gegevens nu direct beschikbaar in het systeem. Dit zorgt voor minder administratieve lasten, maar zorgt er ook voor dat er meer data beschikbaar is. Wijkcoaches zullen gaande weg moeten leren en ervaren wat ze met deze extra data willen en kunnen. Dit kan invloed hebben op hun werkwijze en manier van inrichten van de fysieke lessen.

Daarnaast vragen we nieuwe kennis en kunde van de wijkcoaches, omdat ze moeten weten hoe de serious game werkt en wat de mechanismen erachter zijn. Ze moeten dit over kunnen brengen op hun deelnemers, eventueel nieuwe collega’s en moeten kunnen meedenken over eventueel wenselijke aanpassingen in de game. Dit vraagt om het ontwikkelen van nieuwe kennis en kunde.

Tot slot, gebeurd er meer online voor de deelnemers wat impact kan hebben op de groepsdynamiek. Er gebeurd meer achter gesloten deuren, waarbij het nog belangrijker is om te letten op gedrag van de deelnemers om ongewenst (pest)gedrag zo veel mogelijk uit te sluiten. Ongewenst (pest) gedrag onder deelnemers wordt zo veel mogelijk tegen gegaan door een goed ontwerp van de game, maar is nooit helemaal uit te sluiten. Ook hier zullen wijkcoaches (verder) in getraind moeten worden.

### Uitvoering

Voor de uitvoering van dit project ligt de leiding bij Stichting Gamelab Oost.

Zij zullen veel in contact staan met de projectgroep, bestaande uit:

Beleidsmedewerker Transformatie (sociaal domein), gemeente Enschede – Malou Kleisen

Transformatiecoach wijkteams Enschede – Juliëtte Fiselier

Coördinator trainingen gemeente Enschede – Lonneke Hoogstraten

SoVa trainers gemeente Enschede

Coördinator trainingen Wijkracht – Arie Fröberg

Sova trainers Wijkracht

### Planning

**Fase 1**

Van september tot januari kan een studententeam bezig met het verder door ontwikkelen van het prototype en deze digitale methodiek. In deze periode werken zij in verschillende fasen:

September: probleemverkenning en diepgaand literatuur onderzoek

Oktober: productiefase inspiration

November-december: productiefase ideation

December-Januari: productiefase implementation

In al deze fasen wordt er gebruik gemaakt van SCRUM methodiek waarin er continue afstemming is met de trainers. In deze fase worden de trainers ook getraind op gebruik van de digitale methodiek.

**Fase 2**

Van januari tot april/mei testen we het prototype in verschillende groepen, bij de verschillende aangesloten gemeenten. Een training kost 8 weken en starten op verschillende moment. Tijdens deze fase oefenen de trainers verder met de digitale methodiek, zodat ze voldoende zijn toegerust om de andere trainers straks op te kunnen leiden.

**Fase 3**

Vanaf mei tot november kan een gamebedrijf de fouten uit het prototype halen en het product implementeren binnen de verschillende aangesloten gemeenten. Dit betekent dat er op technisch niveau nog het e.e.a. wordt ingesteld, zoals het koppelen van de gegevens uit de app aan het elektronisch cliëntendossier e.d. Daarnaast is er in deze fase tijd om alle trainers van de aangesloten gemeenten kennis te laten maken met de nieuwe methodiek, via een train de trainer constructie.

### Begroting en dekkingsplan

#### Begroting & dekkingsplan

**Fase 1:** Voor de fase september (2021) -januari (2022) is er 25.000 euro nodig voor de begeleiding van de projectleider vanuit stichting Gamelab Oost.

5.000 euro zal zitten in het ontwikkelen van het prototype en programmeer uren. Deze kosten zullen gedekt worden vanuit de gemeente Enschede en Wijkracht.

20.000 euro zal zitten in de samenwerking met trainers en oud deelnemers om het prototype aan te laten sluiten op de SoVa trainingen. Daarnaast zijn deze kosten nodig om de trainers op te leiden.

**Fase 2:** Vanaf januari-april/mei (2022) zal het prototype intern getest worden in een aantal groepen. Dit zal gebeuren in alle deelnemende gemeenten. Tijdens deze testfase zullen de trainers verder worden opgeleid voor het train de trainer principe. Een onderdeel tijdens deze testfase is het Sook ervaring op doen met eventueel veranderde groepsdynamiek. Hierbij kunnen ze ondersteuning krijgen van Gamelab Oost en kan het wenselijk zijn om een beroep te doen op een gedragswetenschapper voor ondersteuning.

Hiervoor zal een additionele 5.000 tot 10.000 euro nodig zijn, afhankelijk van de gewenste inzet qua ondersteuning. In deze fase kunnen de gemeente Enschede en Wijkracht ook 5.000 euro co-financieren.

**Fase 3:** Van mei t/m oktober (2022) zal een gamebedrijf het prototype verder ontwikkelen en koppelen aan de gebruikte systemen binnen de verschillende gemeenten. Vanaf dit moment werken we met het principe train de trainer en zullen de trainers vanuit de projectgroep ook de andere trainers wegwijs maken in de nieuwe methodiek. Eventuele benodigde ondersteuning vanuit stichting Gamelab oost is hierbij mogelijk. Voor deze fase is er ca. 50.000 euro nodig. Tijdens deze fase kan het product ook eenvoudig ‘op de markt’ gebracht worden. Voor deze fase zullen we een ronde moeten doen bij andere gemeenten, zorgaanbieders en eventueel software leverancier die geïnteresseerd zijn om deze fase zo gezamenlijk te kunnen financieren.