

Transcript video 2 workshop 2: Gedeelde richtlijnen en leren van elkaar

Welkom. We gaan kijken naar een concreet praktijkvoorbeeld, Virtual Reality in het jongerenwerk. Dit is een project dat loopt vanaf 2024 tot 2026, en het gaat over het integreren van virtual reality in het jongerenwerk.

Het gaat niet alleen over de brillen het gaat niet alleen over VR, het opzetten van een VR-bril en het gamen. Het gaat in het jongerenwerk natuurlijk ook vooral over hoe gaan we als sector veilig en verantwoord innoveren. Hoe gaan we hier met elkaar in groeien? En daar komt de competentie 2 van het competentiemodel van Digitaal Jongerenwerker ook in naar voren: Gedeelde richtlijnen en leren van elkaar. En als we niet goed nadenken over hoe gaan we dit aanpakken, het VR in het jongerenwerk. Dan blijft VR een gadget, dan blijft het gamen. Maar met de competentie dan komt er ook een zichtbaar methodiek naar voren. Dus de methodiek virtual reality in het jongerenwerk gebruiken.

Dit project is aangevraagd en toegekend door Erasmus Plus Jeugd. Dat is een internationaal capaciteitsbuilding project en de deelnemende landen, dus naast Nederland, naast een groep jongerenwerkers in Nederland, zijn er ook jongerenwerkers uit België, Italië, Litouwen, het Verenigd Koninkrijk en Cyprus die hier aan deelnemen.

Waarom eigenlijk dit project? Als jongerenwerk zagen we mogelijkheden in het werken met VR. VR trekt vaak andere jongeren aan dan jongeren die al in het jongerenwerkcentrum komen. Dus die op locatie komen of die je op straat tegenkomt. We zien best regelmatig dat VR gebruikt wordt door jongeren die thuis zitten, die niet naar school gaan, die veel op hun kamer aan het gamen zijn en daarvan ook VR als hobby hebben. Dus dat was een van de redenen waarom we wilden gaan starten met virtual reality. Toen we gingen kijken naar de behoeften van het project, toen we er dieper in gingen, toen bleek eigenlijk dat er nog wel een kloof is.

Een kloof is tussen de jongeren en de jongerenwerkers. Jongeren die bewegen zich wat gemakkelijker richting de metaverse, richting gaming, richting virtual reality. Ze vragen om toegang. En sociale connectie en wat ik al zei zeker jongeren met minder kansen of mobiliteitsproblemen die duiken snel in deze middelen.

Aan andere kant staan wij dan, de jongerenwerkers, en wij willen vaak wel, maar we weten echt nog niet hoe. Hoe kunnen we nou gebruik maken van virtual reality? We hebben geen headset, we hebben geen VR-bril. Hoe komen we daaraan? Welke moeten we dan kopen? Wat moeten we aanschaffen? Maar nog belangrijker eigenlijk is wel, is dat we nog geen methodiek hebben.

Dus hoe begeleid je een groep jongeren in de virtuele wereld? En eigenlijk is dus dit project gestart om die kloof te dichten. Dus we zijn gaan werken aan capaciteitsopbouw van de jongerenwerkers, van het jongerenwerk als organisatie en we zijn hiervoor met die zes partners uit die verschillende landen gaan werken met verschillende doelgroepen.

En we zijn eigenlijk drie dingen aan het doen. We leiden jongerenwerkers op. Dus we hebben een train-de-trainer gedaan. Dus gekeken naar hoe werk je als jongerenwerker nou met een VR-bril. Welke mogelijkheden zijn er? Bijvoorbeeld doen we VR-projecten waarin we gaan kijken naar Martin Luther King of Anne Frank in het kader van democratie of gelijkheid.

We zijn ook wel in de metaverse in gedeelde groepen social VR noemen we dat ook wel, waar jongeren elkaar kunnen ontmoeten. Dus we willen eigenlijk een plek opbouwen waar jongeren in een virtuele jongerencentrum onder begeleiding van een jongerencentrum elkaar willen ontmoeten. Dus er zijn nog veel meer mogelijkheden binnen VR die we echt aan het uittesten zijn.

En dat noemen we dan die trainingen voor jongerenwerkers. Dus dat hebben we internationaal gedaan met subsidie van Erasmus+. En we zijn nu zo'n tien maanden bezig met lokale trainingen voor jongerenwerkers, dus 18 plus jongeren en professionals die gezamenlijk gewoon aan het piloten zijn. Dingen uitproberen.

Vandaag hebben we een VR training gehad en daar hebben we parcours gedaan. Dus het springen met je VR bril op door de open ruimte heen, maar dan in VR. Wat we ook gedaan hebben is, er is budget voor hardware, dus de VR-sets per partner. Iedere partner die heeft budget om zo'n vijf tot tien VR-sets aan te schaffen. En hiermee bouwen we infrastructuur op.

Een ander wat we doen is in de praktijk. Dus we zijn gestart met lokale pilots, waar we met jongeren samen VR gaan doen. En waaronder ook een internationale pilot waar jongeren internationaal andere jongeren leren kennen. Maar dat allemaal in VR zelf. En 60 jongeren gaan die VR-ruimtes testen en daar binnen in die virtuele jongerencentrum ook content creëren. Dus je kunt daar stoelen plaatsen, kunst projecteren wat jongeren zelf gemaakt hebben, informatie delen over financieel vragen die jongeren hebben. Dus je kunt in die VR-ruimtes echt een virtueel jongerencentrum opbouwen.

En het derde, het laatste wat we gaan doen, daar zijn we nog niet. Maar daar zijn we wel hard mee bezig en dat is een ontwikkeling van VR-educatie. Dus educatie voor jongerenwerkers. Hoe kun je nou VR inzetten in jouw praktijk?

Innovatie vraagt om kaders. Waar we heel erg tegenaan gelopen zijn is in het werken met VR, is dat er best nog wel wat haken en ogen zijn aan het werken met virtual reality. Bijvoorbeeld de privacy en veiligheid. Hoe ga je om met de data van jongeren onder de 18? Hoe gedragen mensen zich in zo'n virtuele ruimte? VR voelt heel erg echt. Je bent een avatar in VR, dus je ziet er niet uit als jezelf. Dus het geeft een hele veilige sfeer waar je eigenlijk kunt doen en laten wat je wil, omdat een ander je toch niet herkent, mits je natuurlijk vrienden bent of elkaar echt in het echte leven kent, wat in ons jongerenwerk natuurlijk wel zo is. En ook in dit VR-traject kennen we

de jongeren en kennen we de jongerenwerkers van de andere landen, dus we liepen er echt tegenaan dat er soms naar gedrag plaatsvindt in die virtuele ruimtes.

Een andere is, hoe kunnen we nou zorgen dat VR toegankelijk blijft, ook zonder dure bril? Er zijn goedkopere manieren om VR op te pakken, maar ook hiervoor hebben wij gezorgd dat we voldoende brillen hebben, zodat we ook indien mogelijk, indien noodzakelijk de brillen aan jongeren kunnen uitlenen zodat zij thuis ook met VR aan de slag kunnen. Waar we echt op moeten richten is naast dat VR enorm leuk is en soms ook minder leuk, want je kunt er ook behoorlijk misselijk of duizelig van worden, maar naast dat het enorm leuk is vinden we het ook als jongerenwerkers enorm belangrijk dat er geleerd wordt. Wat we zien is dat het nodig is dat we richtlijnen hebben binnen het jongerenwerk van hoe hiermee om te gaan. En die hebben we ontwikkeld en die moeten we nog verder doorontwikkelen in dit gehele project. Hoe passen dat toe? We schrijven richtlijnen en innoveren is spannend, dat zien we, het brengt risico's met zich mee en we kunnen alleen maar groeien in die gedeelde richtlijnen door het ook uit te gaan proberen. Dus door erin te stappen te gaan ervaren en te gaan zien waar lopen we tegen problemen aan, waar is het ethisch, gaat het een beetje schuren, hoe gaan we zorgen voor veiligheid wanneer we online zijn.

En we hebben protocollen voor inclusief design. Dus bijvoorbeeld soms is het ook mogelijk om met je laptop of je mobiel bepaalde programma's te benaderen. Dus dan hoeft je niet eens de VR-bril op te zetten. In sommige programma's worden mensen bijvoorbeeld sneller duizendig. Of misselijk en dan kunnen mensen overstappen naar hun laptop en vanuit daar meekijken.

Dus we kijken echt wel naar hoe kunnen we nou problemen oplossen en we hebben elkaar daarvoor nodig. Dus we hebben andere jongerenwerkers ervoor nodig die met ons meedenken en met ons meedoen in het ontwikkelen van die richtlijnen. We moeten ook betrouwbare kennis opbouwen door middel van te meten. We gaan wel gissen, we gissen niet staat er, we gissen ook wel een beetje wel, want we moeten gaan uitproberen. We gaan kijken van wat denken we dat mogelijk is en dat gaan we als jongerenwerkers met elkaar uitproberen. En dan met jongeren gaan we meten van wanneer heeft het effect, wanneer moeten we nog wat dingen aanscherpen. En die pilots die leveren data op, waardoor we zichtbaar kunnen maken wat er werkt en niet werkt. En wat werkt er voor educatie. Waardoor we het resultaat gaan hebben, evidence-based, jongerenwerk. En waarbij we proberen nogmaals om niemand uit te sluiten, en ook te kijken naar welke vaardigheden doen jongeren op die goed zijn voor hun toekomst. In het digitale werken zien we dat jongeren veel skills hebben, veel vaardigheden en die kunnen mogelijk interessant zijn voor wanneer jongeren op zoek gaan naar een baan en dan willen we heel graag dat jongeren erkenning hebben gekregen voor datgene wat zij kunnen. We bouwen hiermee betrouwbare kennis op. Dus we doen niet zomaar wat, maar we willen leuke ideeën veranderen in een bewezen methodiek.

Ja. Dus peer learning, de kracht van het netwerk. We delen ideeën en ervaring met collega's. We doen dit door internationale uitwisseling. We komen daarvoor maandelijks bij elkaar. En hebben

Slack als communicatietool om directe kennis te delen. Dus op het moment dat we met VR aan de slag gaan en een nieuwe game gaan uitproberen of een nieuwe plek gaan uitproberen dan zetten we dat in onze communicatietool en dan kijken er andere jongerenwerkers mee van ik heb dit al weleens geprobeerd en kun je misschien kun je daar nog eens aan denken. We hebben ook een internationaal seminar in Italië, in Turijn. En hierin gaan we alle voorbeelden die we met elkaar ontdekt hebben uitwisselen zodat we nog steviger worden in datgene wat we doen.

En zoals eerder gezegd bouwen we ook die tools op. Waardoor andere jongerenwerkers van elkaar kunnen leren. Ja, ter afronding. Het innoveren en wat dat voor ons is, is die samenvoeging van technologie en die samenwerking. Op die manier kunnen wij als jongerenwerkers innoveren. En dit virtual reality project in Cities of Learning, die laat eigenlijk zien dat digitaal jongerenwerk niet gaat over de duurste gadgets. Het moet bruikbaar zijn, de middelen die we hebben. Maar het gaat over een systemische aanpak, dus wat werkt, waar kunnen we nog aan scherpen. En door samen richtlijnen op te stellen en kennis te delen maken we die toekomst binnen het jongerenwerk voor virtual reality toekomstbestendig. En ik nodig jullie ook uit om na te denken over waar in jouw digitaal jongerenwerk mis jij nog richtlijnen en met wie kun jij vandaag nog jouw kennis delen?