

Toolkit: samen op koers met VR

Een systemische aanpak voor virtual reality in het jongerenwerk



Inhoudsopgave

1. De meerwaarde van VR en digitale competenties

- Waarom VR in het jongerenwerk?
- Veilig werken: de safer space-methode
- Het versterken van het jongerenwerk via officiële kaders (Europees raamwerk)
- Jongerenparticipatie en vaardigheden voor de toekomst (DigComp 3.0)

2. Samen veilig in VR: onze uitgangspunten

- I. Een prettige plek (safer space) creëren
- II. Welzijn en zorg voor de deelnemer

3. De rollen en hun verantwoordelijkheden

- De Jongere: mede-eigenaar en deelnemer
- De VR-begeleider: techniek en veiligheid
- De jongerenwerker: pedagogiek en relatie

4. Samen blijven leren (Uitnodiging tot samenwerking)

5. Bijlagen (Printbaar)

Voor het team jongerenwerker, jongeren en VR-begeleider

- De VR-start – Samen onze focus bepalen
- Het VR-spiekbriefje – Samen voor succes

Voor de jongeren

- Poster 'Zin in een virtueel avontuur?'

Voor de jongerenwerker

- Pedagogiek en relatie
- De gesprekstafel – Reflectie in 3 stappen

Voor de VR begeleider

- Techniek en veiligheid

6. Colofon

1. De meerwaarde van VR en digitale competenties

Waarom VR in het jongerenwerk?

De leefwereld van jongeren is onlosmakelijk verbonden met de digitale wereld. Virtual reality (VR) biedt een unieke kans om deze werelden te verbinden. Het is meer dan techniek; het is een pedagogisch instrument. VR stelt jongerenwerkers in staat om veilige oefenruimtes te creëren voor sociale vaardigheden, empathie te vergroten door letterlijk in de schoenen van een ander te staan, en drempels te verlagen voor moeilijke gesprekken. In de virtuele ruimte vervagen fysieke barrières, waardoor nieuwe vormen van ontmoeting en talentontwikkeling mogelijk worden.

Veilig werken: de safer space-methode

Veiligheid bij VR-activiteiten rust op twee onlosmakelijke pijlers: de sociale en de technische veiligheid. We hebben gekozen voor de **safer space-methode**. Dit betekent dat we een omgeving creëren waarin iedereen zich gerespecteerd en veilig voelt om zichzelf te uiten en te experimenteren.

- **Sociale veiligheid:** via de safer space-methode maken we gezamenlijke afspraken (de beloftes). Dit zorgt ervoor dat jongeren niet alleen fysiek veilig zijn, maar ook emotioneel beschermd tegen haat, uitsluiting of grensoverschrijdend gedrag.
- **Technische veiligheid:** een veilige ervaring valt of staat met goed technisch beheer. Dit omvat alles van de fysieke inrichting van de ruimte (zoals stabiel zitten) tot de hygiëne en het technisch instellen van virtuele grenzen (de 'personal bubble').

Het versterken van het jongerenwerk via officiële kaders

Om technologie zoals VR effectief en verantwoord in te zetten, heeft de jongerenwerker specifieke organisatorische vaardigheden nodig. Deze toolkit sluit aan bij het **Europees competentieraamwerk voor digitaal jongerenwerk**, specifiek binnen **competentiegebied 2: digitale middelen in de organisatie**:

1. **C2.1 – Beschikbaarheid en gebruik van gedeelde richtlijnen voor digitale middelen:** door te werken met deze toolkit en de safer space-methode zorgt de jongerenwerker voor een eenduidige en professionele standaard voor VR binnen de organisatie.
2. **C2.2 – Het vermogen om betrouwbare kennis via digitale middelen te creëren en te filteren:** de jongerenwerker leert welke VR-apps kwalitatief hoogwaardig en veilig zijn voor de doelgroep.
3. **C2.3 – Digitale tools gebruiken om ideeën en ervaringen met collega's te delen:** door gebruik te maken van het Cities of Learning-platform (Open Badges), wordt de opgedane kennis meetbaar en uitwisselbaar.

Waarom jongerenwerkers deze competenties nodig hebben: In een digitaliserende samenleving is de jongerenwerker ook een gids in de digitale wereld. Deze competenties zijn noodzakelijk omdat veiligheid een randvoorwaarde is (C2.1), de kwaliteit van de apps de impact bepaalt (C2.2) en professionaliteit zichtbaar moet worden gemaakt voor de sector (C2.3).

Jongerenparticipatie en vaardigheden voor de toekomst

We organiseren VR niet 'voor' jongeren, maar **samen met** hen. Door jongeren vanaf het begin mee te nemen in de besluitvorming en het aandragen van ideeën, creëren we niet alleen eigenaarschap, maar leren we hen ook essentiële vaardigheden aan voor de toekomst. Deze aanpak sluit aan bij het Europese raamwerk **DigComp 3.0**. Door actief deel te nemen, ontwikkelen jongeren competenties zoals kritisch denken, probleemoplossend vermogen en verantwoord handelen in digitale omgevingen.

2. Samen veilig in VR: onze uitgangspunten

I. Een prettige plek (safer space) creëren

In de virtuele wereld zorgen we goed voor elkaar via onze beloftes:

- **Ik blijf open en luister actief:** ook als een avatar of mening anders is dan de mijne.
- **Ik doe geen aannames:** ik ga er niet vanuit dat anderen hetzelfde denken of kunnen in VR.
- **Ik waardeer diversiteit:** ik geef anderen de ruimte om zichzelf te uiten.
- **Ik respecteer persoonlijke ruimte en grenzen:** zowel fysiek in de kamer als virtueel.
- **Ik toon zorg:** voor mezelf, voor anderen en voor de spullen die we gebruiken.
- **Ik help mee aan een positieve sfeer:** samen maken we van VR een plek waar iedereen welkom is.

II. Welzijn en zorg voor de deelnemer

- **Zittend ontdekken:** elke deelnemer zit op een stabiele stoel om veilig te bewegen.
- **Samen op pad:** er is altijd begeleiding aanwezig om de fysieke ruimte te bewaken.
- **Korte avonturen:** we houden sessies van 10 minuten om overprikkeling te voorkomen.
- **Luisteren naar je lichaam:** bij het kleinste beetje ongemak gaat de bril direct af.

3. De rollen en hun verantwoordelijkheden

De jongere: mede-eigenaar en deelnemer

Jouw focus: het bewaken van je eigen grenzen en de sfeer in de groep.

- **Participatie:** jij denkt mee over de keuze van de apps en de doelen van de workshop.
- **Veiligheid:** jij bewaakt je eigen 'personal bubble' en die van anderen in de virtuele wereld.
- **Welzijn:** jij geeft direct aan wanneer je je niet prettig voelt of wanneer de bril af moet.
- **Reflectie:** jij deelt je ervaringen aan de gesprekstafel om van te leren.
- **Badge: VR Community Builder.**

De VR-begeleider: techniek en veiligheid

Jouw focus: het bewaken van de technische kaders en fysieke grenzen.

- **Fysieke veiligheid:** jij ziet erop toe dat de jongere bij voorkeur zittend werkt en de 10-minutenregel hanteert.
- **Technisch beheer:** jij zorgt voor de hygiëne, de polsbandjes en de batterijen.
- **Sociale grens:** jij stelt de 'personal bubble' technisch in.
- **De overdracht:** je deelt je technische observaties met de jongerenwerker.
- **Badge: VR Facilitator Jongerenwerk.**

De jongerenwerker: pedagogiek en relatie

Jouw focus: de sociale veiligheid en de betekenis van de ervaring.

- **De sfeer bewaken:** jij zorgt dat de 'safer space' beloftes worden nageleefd door de hele groep.
- **Inhoudelijke match:** jij kijkt welke ervaring past bij welke jongere en welk leerdoel.
- **De gesprekstafel:** jij leidt het nagesprek en koppelt de VR-ervaring aan de persoonlijke groei.
- **Validatie:** jij erkent de groei van de jongere officieel via de Open Badge.
- **Badge: Strategisch Manager Digitale Innovatie.**

4. Samen blijven leren

De wereld van VR en technologie verandert razendsnel, en wij veranderen mee. Deze toolkit is een startpunt, geen eindpunt. We geloven in de kracht van de gemeenschap: mocht je deze tekst willen aanpassen, verbeteren of aanvullen op basis van jouw eigen ervaringen in de praktijk, dan is dat meer dan welkom. Deel je aanpassingen alsjeblieft met ons. Gezamenlijk zorgen we voor de verdere ontwikkeling van VR in het jongerenwerk. Wij delen graag, deel jij ook met ons?

Bijlagen (Printbaar)

De VR-start: samen onze focus bepalen

Verdeling van de inbreng:

- **De jongeren:** Geven aan waar hun interesse ligt en welk doel hen aanspreekt.
- **De VR-begeleider:** Adviseert over de technische mogelijkheden en de geschikte apps.
- **De jongerenwerker:** Bewaakt of het doel past bij de groep en de persoonlijke groei van de deelnemers.

Gebruik dit format 14 dagen voor de workshop start. Iedereen zit samen aan de gesprekstafel.

1. Wat is ons doel voor de VR ervaring? (De 'waarom')

Besprek met elkaar wat jullie willen bereiken. Kies er maximaal twee:

- **Ontspanning:** Gewoon een leuke tijd hebben en de techniek ontdekken.
- **Empathie:** Ervaren hoe het is om in de schoenen van een ander te staan.
- **Samenwerking:** Leren hoe we in een digitale wereld samen een doel bereiken.
- **Grenzen:** Oefenen met de 'safer space' en je eigen 'personal bubble'.
- **Toekomst:** Ontdekken welke talenten of beroepen bij VR horen.

2. Welke ervaring past hierbij? (De 'wat')

De VR-begeleider stelt op basis van het doel 2 of 3 apps voor, uiterlijk 1 week voordat de VR workshop plaats vindt. De jongeren en jongerenwerker kiezen:

- **Keuze:** Voor apps/ervaringen zie bijlage
- **Waarom deze?** Sluit dit aan bij ons doel? Is het voor iedereen toegankelijk?

3. Hoe houden we het veilig? (De 'hoe')

Kort de beloftes herhalen om de sfeer te zetten:

- Welke van de **beloftes** vinden we vandaag extra belangrijk? (Bijv. "vandaag letten we extra op de personal bubble").
- Wie let er op de tijd? (De VR-begeleider houdt de 15-minutenregel aan).

4. Wat willen we na afloop kunnen zeggen? (De 'badge')

Kijk alvast vooruit naar de badges:

- Wat moet er vandaag gebeuren zodat we de **VR community builder** of **facilitator** badges kunnen uitreiken?

Het VR-spiekbriefje: samen voor succes

Dit document helpt het **VR workshop Team** (jongere, VR-begeleider en jongerenwerker) om de VR workshop vlekkeloos en veilig te laten verlopen.

1. De start: focus bepalen (gezamenlijk)

- ☐ **Doel kiezen:** Wat willen we vandaag bereiken? (Ontspanning, samenwerking, grenzen oefenen?)
- ☐ **App-keuze:** Welke VR-ervaring past bij dit doel?
- ☐ **Beloftes:** De poster met de 'safer space' beloftes hangt zichtbaar op en is kort besproken.
- ☐ **Badge-check:** Iedereen weet welke badge er vandaag verdiend kan worden.

2. Tijdens de sessie: wie doet wat?

De VR-begeleider (techniek & veiligheid)

- ☐ **Zittend gebruik:** Zit de jongere op een stabiele stoel? Is er genoeg ruimte om met armen te zwaaien en hierbij niets of niemand anders te raken?
- ☐ **Polsbandjes:** Zitten de touwtjes van de controllers om de polsen?
- ☐ **Tijdbewaking:** Wordt de 15-minutenregel per persoon nageleefd?
- ☐ **Hygiëne:** Is er materiaal (zoals hygiënische doekjes) om de bril na elke beurt te reinigen?
- ☐ **Opladen:** Voldoende AA batterijen mee? Alle kabels mee?

De jongerenwerker (relatie & groep)

- ☐ **Welzijn:** Is de jongere die in de VR ervaring zit oké? (Let op zweten of stilvallen).
- ☐ **Groepsdynamiek:** Is de sfeer bij de wachtende jongeren positief en veilig?
- ☐ **Safer space:** Worden de beloftes nageleefd? (Geen aannames, respect voor ruimte).
- ☐ **Casting op computer:** Staat het scherm aan zodat de rest van de groep kan meekijken?

De jongere (ervaring & sfeer)

- ☐ **Eigen grenzen:** Geef ik direct aan wanneer ik me niet lekker voel of wil stoppen?
- ☐ **Sociale grenzen:** Respecteer ik de 'personal bubble' van anderen in de virtuele wereld?
- ☐ **Zorg:** Ben ik voorzichtig met de spullen en help ik mee aan een fijne sfeer?

3. De afsluiting: de gesprekstafel

- ☐ **Landen:** Heeft de jongere even de tijd gekregen om te wennen aan de 'echte' wereld?

- ☐ **Reflectie:** Zijn de drie stappen besproken? (Wat zag je? Wat deed het met je? Wat neem je mee?).
- ☐ **Validatie:** Heeft de jongerenwerker beoordeeld of de badge is verdiend?
- ☐ **Opruimen:** Is alle apparatuur schoongemaakt en opgeruimd in de doos?

Zin in een virtueel avontuur?

Om het voor iedereen leuk en veilig te houden, spreken we het volgende af:

Een prettige plek voor iedereen (safer space)

- **Ik blijf open:** Ik luister naar anderen, ook als hun avatar of mening anders is dan de mijne.
- **Ik doe geen aannames:** Ik ga er niet vanuit dat iedereen hetzelfde denkt of kan in VR.
- **Ik geef ruimte:** Ik waardeer dat we allemaal anders zijn en geef iedereen de kans om zichzelf te zijn.
- **Ik respecteer grenzen:** Ik blijf op afstand van andere avatars (personal bubble) en let op de mensen om me heen in de echte kamer.
- **Ik toon zorg:** Ik ben voorzichtig met de spullen en let op of anderen zich nog fijn voelen.
- **Ik ben positief:** Samen maken we van VR een plek waar iedereen zich welkom voelt. Geen haat, wel fun!

Zorg voor jezelf

- **Blijf zitten:** We gebruiken de VR-bril bij voorkeur op een stabiele stoel. Zo val je niet en weet je altijd waar je bent.
- **Check je tijd:** We spreken af hoe lang je de bril op hebt (bij start 10 minuten). Zo blijf je fit.
- **Stop direct:** Voel je je duizelig of een beetje raar? Zet de bril meteen af. Geen zorgen, je kunt later altijd weer verder.

Fris en schoon

- **Schone bril:** We maken de bril en controllers na elk gebruik schoon. Zo is het voor de volgende ook weer fris.
- **Polsbandjes om:** Doe altijd de touwtjes van de controllers om je pols.

Praat mee

- **De gesprekstafel:** Na je VR-ervaring praten we even na. Wat heb je gezien? Wat vond je ervan? Jouw mening telt!
- **Open Badge voor jouw ervaring:** Heb jij je aan deze beloftes gehouden en actief meegedaan aan het nagesprek? Dan verdient jij de badge: **VR Community Builder**.

Voor de jongerenwerker: pedagogiek en relatie

Jouw focus: de sociale veiligheid en de betekenis van de ervaring.

- **De sfeer bewaken:** Jij zorgt dat de **beloftes** worden nageleefd door de hele groep.
- **Inhoudelijke match:** Jij kijkt welke ervaring past bij welke jongere.
- **De gesprekstafel:** Jij leidt het nagesprek en koppelt de VR-ervaring aan de persoonlijke groei van de jongere.
- **Validatie:** Jij bent degene die de groei van de jongere officieel erkent (Open Badge).

Jouw beloning: Door de brug te slaan tussen technologie en persoonlijke ontwikkeling, verdien jij de badge: **Strategisch Manager Digitale Innovatie** (of de specifieke rol van begeleidend professional).

De gesprekstafel: reflectie in 3 stappen

Neem na de VR-sessie 5 tot 10 minuten de tijd. Gebruik deze vragen om het gesprek te structureren.

Stap 1: De landing (Wat is er gebeurd?)

Doel: De jongere laten 'landen' en de eerste indrukken delen.

- **"Wat zag je?"** (Laat de jongere kort beschrijven waar hij/zij was).
- **"Wat was het meest indrukwekkende of verrassende moment?"**
- **"Hoe voelde je lichaam aan?"** (Was je ontspannen, gespannen of enthousiast?).

Stap 2: De verdieping (Wat deed het met je?)

Doel: Reflecteren op emoties en de 'safer space' beloftes.

- **"Hoe vond je het om in die omgeving te zijn met anderen (avatars)?"**
- **"Heb je je aan de beloftes kunnen houden (bijv. de personal bubble)?"**
- **"Was er een moment dat je je ongemakkelijk voelde? Hoe ging je daarmee om?"**

Stap 3: De vertaling (Wat neem je mee?)

Doel: De link leggen naar de echte wereld en de badge.

- **"Lijkt deze situatie op iets wat je in het echt wel eens meemaakt?"**
- **"Wat heb je vandaag over jezelf ontdekt dat je ook buiten VR kunt gebruiken?"**
- **"Vind je dat je vandaag de badge 'VR Community Builder' verdiend hebt? Waarom wel/niet?"**

Tips voor de jongerenwerker

- **Luister actief:** Er zijn geen foute antwoorden. De beleving van de jongere is de waarheid.
- **Houd het kort:** Voorkom dat het als een overhoring voelt. Maak er een natuurlijk gesprek van.
- **Gebruik de casting:** Als de groep heeft meegekeken op een scherm, betrek hen erbij: *"Wat zagen jullie gebeuren bij?"*

Voor de VR-begeleider: techniek en veiligheid

Jouw focus: het bewaken van de technische kaders en de fysieke grenzen.

- **Fysieke veiligheid:** Jij ziet erop toe dat de jongere bij voorkeur **zittend** werkt en de **10-minutenregel** niet overschrijdt wanneer dit niet gezond is.
- **Technisch beheer:** Jij zorgt voor de **hygiëne** en de **polsbandjes**.
- **Sociale grens:** Jij stelt de 'personal bubble' technisch in.
- **De overdracht:** Je deelt je technische observaties met de jongerenwerker.

Jouw beloning: Als expert die de veiligheid en techniek vlekkeloos heeft laten verlopen, verdien jij de badge: **VR Facilitator Jongerenwerk**.

Colofon

Partners:

Nederland:

- Sandra Zoomers van Dutch Cities of Learning & Breakthrough Foundation
- Maartje Simons van Life on Marzj
- Joey de Deken