



Centre of Expertise
Perspectief in Gezondheid

Een initiatief van **avans**

Virtual Reality in het jongerenwerk

Procesevaluatie ter bevordering van methodisch werken in het jongerenwerk



Colofon

08 januari 2026

Hannah Boeijkens
Xiomara Vado Soto
Inge Bastiaanssen

© 2025

Centre of Expertise Perspectief in Gezondheid

Avans Hogeschool

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.



Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
1.1	Jongerenwerk	3
1.2	Virtual Reality in het jongerenwerk van Surplus	3
2	Methodische inzet van VR in het jongerenwerk	4
2.1	Methodisch werken binnen het jongerenwerk van Surplus	4
2.2	Methodische inzet van VR tijdens Individuele Begeleiding	4
3	Doel en onderzoeksvragen	7
3.1	Doelstelling	7
3.2	Onderzoeksvragen	7
4	Methode	9
4.1	Jongeren	9
4.2	Jongerenwerkers Surplus	10
4.3	Externe professionals	10
5	Resultaten	12
5.1	Wat is het bereik van de VR tool?	12
5.2	Wordt de VR tool ingezet volgens plan?	13
5.3	Hoe is de waardering en ervaring van jongeren?	13
5.4	Hoe is de waardering en ervaring van de jongerenwerkers?	18
5.5	Hoe is de waardering en ervaring van andere professionals/werkveldpartners?	21
6	Samenvatting resultaten en aanbevelingen	24
6.1	Samenvatting resultaten	24
6.2	Aanbevelingen voor de praktijk	26
7	Referenties	30
8	Bijlagen	31
	Bijlage 1: interviewleidraad – jongeren	31
	Bijlage 2: topiclijst focusgroepen – jongerenwerkers	33
	Bijlage 3: topiclijst focusgroepen – CJG / WIJS medewerkers	37
	Bijlage 4: VR-tool Surplus	38



1 Inleiding

Een weerbaar kind vindt beter zijn of haar weg in de maatschappij en in het volwassen leven. Ze ondervinden minder nadelige gevolgen van de tegenslagen die ze tegenkomen, zoals lichamelijke en psychische problemen, angsten, een negatief zelfbeeld of onaangepast gedrag (Fekkes, 2023). Het opvangen en oplossen van die problemen op latere leeftijd is veelal complex, zoals de problemen in de jeugdhulp laten zien. In Nederland ervaren veel jongeren problemen bij de ontwikkeling van sociaal-emotionele vaardigheden waardoor zij minder weerbaar zijn (Kovács et al., 2021). Hierdoor kunnen zij moeite hebben met het vormen van sociale relaties, het beheersen van emoties en vaardigheden voor het oplossen van problemen (Orobio de Castro & Van Dijk, 2018). In het latere leven kan dit de kans vergroten op mogelijke sociale isolatie en conflicten (De Lange et al., 2019). Preventieve steun en hulp kan hen hierin ondersteunen en helpen om deze vaardigheden al vroegtijdig te verbeteren (Fekkes, 2023).

1.1 Jongerenwerk

Sinds de invoering van de Jeugdwet in 2015 zijn gemeenten verantwoordelijk voor preventieve voorzieningen en de jeugdhulp. Jongerenwerk is hier onderdeel van en draagt bij aan het ondersteunen van jongeren met verschillende enkelvoudige ontwikkelvragen, waaronder de ontwikkeling van sociaal-emotionele vaardigheden. Jongerenwerkers richten zich op jongeren tussen de 8 en 28 jaar met beginnende of dreigende (psychosociale) problemen op het terrein van school, werk, wonen thuis, welzijn of financiën. Deze jongeren staan nog in contact met de samenleving en hebben nog niet het vertrouwen hierin verloren, wat betekent dat ze (nog) te bereiken zijn en niet (volledig) afwijzend zijn ten opzichte van hulp (Koops et al., 2015).

1.2 Virtual Reality in het jongerenwerk van Surplus

In 2021 is de Brabantse zorg- en welzijnsorganisatie Surplus gestart met de inzet van Virtual Reality (VR) als vermaak voor jongeren. Dit heeft geleid tot een toename van het aantal jongeren dat deelneemt aan de inloopsessies in lokale jeugdcentra, waaronder jongeren die voorheen voornamelijk hun tijd doorbrachten op straat. Surplus kwam hierdoor op het idee om VR methodisch in te zetten om jongeren tijdig gerichte psychosociale steun te bieden. Het doel is om verergering van problemen te voorkomen en, waar nodig, de doorverwijzing naar andere jeugdprofessionals te verbeteren. Om die redenen heeft Surplus in samenwerking met het lectoraat Participatieve Innovatie in het Jeugdlandschap van Avans Hogeschool (afgekort PIJL, voorheen: Jeugd, Gezin en Samenleving) van januari tot juni 2024 een participatief ontwerponderzoek uitgevoerd waarin een methodische tool voor de inzet van VR in het jongerenwerk is ontwikkeld samen met jongerenwerkers (en jongeren?). Hiervoor is met twee bestaande VR games gewerkt: 'Keep Talking & Nobody Explodes' (KT&NE) en 'Wander'. In deze procesevaluatie wordt het proces van de methodische tool geëvalueerd die is ontwikkeld voor KT&NE.



2 Methodische inzet van VR in het jongerenwerk

KT&NE is een bestaande VR game die met twee spelers gespeeld dient te worden. De twee spelers verplaatsen zich in de rol van bom-ontmantelaar en bom-expert. Samen ontmantelen zij in een race tegen de klok een bom. Er is één uitdaging: de bom-ontmantelaar heeft een VR-bril op en ziet in VR een bomkoffer met puzzels. De bom-expert heeft geen VR-bril op, maar een fysieke handleiding voor zich. In deze handleiding staan instructies om de puzzels die de bom-ontmantelaar in VR ziet, op te lossen. De spelers zien dus niet hetzelfde beeld. Om de opdracht succesvol te voltooien dienen de twee spelers onder tijdsdruk goed met elkaar te blijven communiceren. Het doel van de game is dat jongeren spelenderwijs ervaren hoe samenwerking, communicatie en probleemoplossend denken hen inzicht geeft in hun eigen kwaliteiten en ontwikkelpunten.

2.1 Methodisch werken binnen het jongerenwerk van Surplus

Binnen het jongerenwerk worden verschillende vormen van begeleiding aangeboden. De Individuele Begeleiding (IB) omvat zes methodische stappen waarmee jongerenwerkers en jongeren de begeleiding vormgeven (Koops et al., 2015). De stappen hebben een vaste volgorde en geven richting aan het handelen van de jongerenwerker.

1. Aanmelden en contact leggen
2. Behoeftes peilen
3. Doelen bepalen
4. Plan maken
5. Uitvoeren plan
6. Afsluiten (en nazorg)

In theorie start elk IB traject met een ontwikkelvraag vanuit de jongere.

Op het moment is Surplus bezig om de 6 beschreven methodische stappen van IB te verwerken in Myneva (het registratiesysteem van Surplus) zodat alle jongerenwerkers volgens deze methodische stappen gaan werken en registreren. Er wordt (nog) niet gewerkt met het maken van een begeleidingsplan zoals het Centrum Jeugd en Gezin (CJG) bijvoorbeeld wel doet.

2.2 Methodische inzet van VR tijdens Individuele Begeleiding

De VR-game KT&NE kan gezamenlijk gespeeld worden met twee jongeren; die allebei een rol krijgen als bom-expert en bom-ontmantelaar. In deze variant observeert de jongerenwerker de jongeren. Het is ook mogelijk dat het spel individueel wordt gespeeld waarbij de jongerenwerker de rol van de bom-expert op zich neemt. Voor deze procesevaluatie is er gekeken naar eerstgenoemde variant met twee jongeren.

Het doel van deze VR tool is jongeren helpen bij het formuleren van een ontwikkelvraag. Surplus geeft aan dat veel jongeren het lastig vinden om zelf een duidelijke ontwikkelvraag te stellen als startpunt van een IB traject. De VR tool ondersteunt de jongere en de jongerenwerker bij het doorlopen van stap 1 t/m 3 binnen het methodische werken in een IB.



Door het spelen van KT&NE worden jongeren op een laagdrempelige en speelse manier aangesproken (stap 1) om hun situatie en vraag te verhelderen. Het biedt een veilige en gecontroleerde situatie waarbij jongeren kunnen oefenen met sociaal emotionele en communicatieve vaardigheden zoals presteren onder tijdsdruk, helder communiceren en constructief samenwerken tijdens het spelen van KT&NE. Met behulp van werkbladen wordt de jongere zich bewust van het eigen authentieke gedrag en bepaalde sociaal emotionele -en communicatieve vaardigheden. Hiermee wordt gepeild op welke vaardigheden de jongeren behoefte heeft zich te ontwikkelen (stap 2). De VR tool helpt de jongere hierna om stapsgewijs een ontwikkelvraag te formuleren met betrekking tot geselecteerde vaardigheden. Hierdoor kunnen er concrete doelen worden opgesteld en opgenomen in het begeleidingsplan (stap 3). De werkbladen van de VR tool stellen de jongerenwerker in staat om in gesprek te gaan met de jongere over de ontwikkeling van vaardigheden en het behalen van de gestelde persoonlijke doelen. De VR tool geeft geen richting hoe de persoonlijk gestelde doelen behaald kunnen worden door de jongeren (stap 4 en 5). Hiervoor dient de jongerenwerker het eigen instrumentarium, interventies en sociale kaart voor aan te spreken

Naast de VR game bestaat de methodische VR tool die is ontwikkeld voor en mede door jongerenwerkers uit: vier werkbladen, emotiekaartjes, skill badges, tipkaartjes, een voortgangsschaal, kaartjes om een ontwikkelvraag te formuleren en een instructievideo voor jongerenwerkers. De complete VR-tool is opgenomen in bijlage 4. Voor een uitgebreide beschrijving van de methode wordt verwezen naar de [instructievideo](#). Hieronder volgt een korte beschrijving van de verschillende onderdelen.

Werkbladen

Op de werkbladen staan vragen genoemd waar de jongeren antwoord op kunnen geven door middel van het neerleggen van kaartjes. Zo kunnen ze bijvoorbeeld emotiekaartjes neerleggen om aan te geven hoe ze zich voelden tijdens het spelen van de VR game Keep Talking & Nobody Explodes. Ook leggen ze hier kaartjes neer om een zin te vormen die hun ontwikkelvraag weergeeft.

Emotiekaartjes

Op deze kaartjes staan emoties benoemd die de jongeren kunnen gebruiken om aan te geven hoe ze zich voelden tijdens het spel. Verschillende soorten emoties (positief, negatief, neutraal) zijn weergegeven met verschillende vormen en kleuren kaartjes.

Skill badges

Op deze kaartjes staan vaardigheden die jongeren kunnen neerleggen op de werkbladen om aan te geven waar ze al goed in zijn, waar ze minder goed in zijn en waarmee ze geoefend hebben.

Tipkaartjes

Op deze blanco kaartjes kunnen jongeren zelf tips schrijven voor zichzelf of een andere jongere om te oefenen met hun ontwikkelvraag.

Ontwikkelvraag kaartjes

Op deze kaartjes staan verschillende locaties (bijv. thuis, op straat), doelen (bijv. met stress omgaan, nieuwe dingen proberen) en bijvoeglijke



naamwoorden (bijv. beter, minder, duidelijker) om samen met de te leren vaardigheid een zin van te maken die de ontwikkelvraag vormt. Een voorbeeld van een ontwikkelvraag wordt dan: *“Ik wil verbeteren in grenzen aangeven, zodat ik op school minder stress heb.”*

Voortgangsschaal

Op deze schaal van 1 t/m 10 kunnen jongeren met een kaartje in de vorm van een pijl aangeven hoe goed ze zijn in de vaardigheid die ze willen oefenen.

Met behulp van de VR tool vindt een gestructureerd gesprek plaats tussen de jongere(n) en jongerenwerker over het gedrag van de jongere(n) en bijpassende sociaal emotionele -en communicatieve vaardigheden. Het spel kan gespeeld worden met een jongere en een jongerenwerker, of met twee jongeren.



3 Doel en onderzoeksvragen

3.1 Doelstelling

Om goed in kaart te kunnen brengen hoe de VR tool gebruikt wordt door jongeren en jongerenwerkers en wat er goed en (nog) minder goed gaat, wordt een procesevaluatie uitgevoerd. Er is onderzocht of de VR tool gebruikt wordt zoals beoogd, onder welke randvoorwaarden de VR tool goed gebruikt (kan) worden en er is een eerste verkenning gedaan naar hoe de inzet van de VR tool kan bijdragen aan het verminderen van doorverwijzing naar andere jeugdprofessionals. Daarnaast vormen de bevindingen een goede basis om de VR tool verder te verbeteren, alvorens onderzocht kan gaan worden of de VR tool daadwerkelijk het beoogde resultaat bij de jongeren oplevert (effectevaluatie).

3.2 Onderzoeksvragen

1. Wat is het bereik van de VR Tools?

- Hoeveel jongeren zijn bereikt?
- In hoeverre wordt de beoogde doelgroep bereikt?
- Haken ook jongeren af en waarom?

2. Wordt de VR tool ingezet volgens plan?

- Worden de (onderdelen van) de VR tools gebruikt zoals beoogd?
- Zo niet, wat zijn hiervoor de redenen? (Denk aan beschikbaarheid materialen, beschikbaarheid en technische randvoorwaarden VR brillen, training/vaardigheden/kennis jongerenwerkers, motivatie jongerenwerkers, motivatie jongeren, voldoende tijd voor de uitvoering, etc.)

3. Hoe is de waardering en ervaring van jongeren?

- Hoe ervaren jongeren de VR tools?
- Welke ontwikkelvragen worden door hen geformuleerd?
- Wat hebben de VR tools de jongeren opgeleverd en is dit in lijn met de doelen?
- Hebben de VR tools de jongeren opgeleverd wat ze ervan hadden verwacht?
- Wat gaat volgens de jongeren in de uitvoering goed en wat kan beter?
- Wat is volgens de jongeren de meerwaarde van het gebruik van VR?

4. Hoe is de waardering en ervaring van jongerenwerkers?

- Hoe hebben jongerenwerkers de VR tools ervaren? Wat gaat goed en wat kan beter?
- Wat is volgens de jongerenwerkers de meerwaarde van het gebruik van VR?



- Hoe dragen de VR tools (volgens jongerenwerkers) bij aan de kwaliteit van methodisch werken?
5. Hoe is de waardering en ervaring van andere professionals/werkveldpartners?
- Draagt de VR tool bij aan het verminderen van doorverwijzing naar andere jeugdprofessionals?
 - Hoe draagt de VR tool bij aan een eventuele doorverwijzing?
6. Welke aanbevelingen kunnen er aan de hand van de procesevaluatie worden gedaan voor verbetering van de methode?



4 Methode

Er is data uit diverse bronnen verzameld in de periode van april 2025 tot en met november 2025. Er is gewerkt met drie verschillende doelgroepen respondenten, namelijk: jongeren woonachtig in Breda, jongerenwerkers van Surplus Breda en jeugdprofessionals van het CJG Breda en WIJS! Breda (genoemd externe professionals). De databronnen zijn:

- foto's van werkbladen ingevuld door jongeren,
- rapportage uit Myneva (registratiesysteem waar Surplus mee werkt),
- interviews met jongeren
- twee focusgroepen met jongerenwerkers, en
- twee focusgroepen met externe jeugdprofessionals.

Het onderzoek is uitgevoerd door twee onderzoekers van het lectoraat en een jongerenwerker van Surplus. Om onafhankelijkheid in het onderzoek te waarborgen zijn de analyse van de data en de rapportage uitgevoerd door de onderzoekers van het lectoraat. De onderzoeksopzet is beoordeeld en goedgekeurd door de Ethische Commissie van Avans Hogeschool op 16 april 2025 (Dossiernummer 25.005).

4.1 Jongeren

Er hebben vijftien jongeren deelgenomen aan het onderzoek. Voorafgaand zijn een aantal inclusie criteria opgesteld voor deelname aan het onderzoek. De doelgroep van IB begeleiding is primair jongeren in de leeftijd van 10 tot 23 jaar, die opgroeien in kwetsbare situaties. Hiermee worden jongeren bedoeld die op één of meerdere leefgebieden te maken hebben met een vorm van kwetsbaarheid waardoor zij een achterstand moeten overbruggen of een verhoogd risico hebben op uitval (Metz & Sonneveld, 2018). Dit is in het onderzoek vertaald naar de aanwezigheid van risicofactoren, die in het reguliere werkproces van Surplus uitgevraagd worden. Drie voorbeelden van risicofactoren zijn problematische gezinsrelaties, een lage sociaal-economische status van het huishouden en een zwak sociaal netwerk. Jongeren in de leeftijd van 10-23 jaar die in aanmerking kwamen voor een IB-traject en bij wie ten minste één risicofactor en maximaal twee risicofactoren vastgesteld werden door medewerkers van Surplus, konden geïnccludeerd worden in het onderzoek. Naar de inhoudelijke aard van de risicofactoren is niet gekeken in dit onderzoek om de privacy van de jongeren zo goed mogelijk te waarborgen.

De jongeren (n=15) zijn door de jongerenwerkers benaderd en hebben vrijwillig deelgenomen aan het onderzoek. Hiervoor hebben zij een informed consent formulier getekend. Zij die jonger zijn dan 16 jaar hebben ook toestemming gekregen van (een van) hun ouder(s).

Aan de start van een VR traject heeft de betrokken jongerenwerker een rapportage traject aangemaakt in Myneva dat speciaal opgesteld was voor het onderzoek. Hierin werd persoonlijke informatie bijgehouden zoals leeftijd en het aantal aanwezige risicofactoren. Ook werden hier proces stappen uitgevraagd zoals: welke ontwikkelvraag is geformuleerd? Hoeveel begeleidingsmomenten er zijn geweest? En: welke onderdelen van de VR tool zijn besproken? Ook werden hier de foto's van de werkbladen geüpload.



Na het afsluiten van de het VR traject werden de jongeren door de jongerenwerker uitgenodigd voor een interview van 30 minuten met een onderzoeker van Avans. Zie bijlage 1 voor de interviewleidraad. De interviewleidraad is door de onderzoekers opgesteld aan de hand van de onderzoeksvragen en ter goedkeuring voorgelegd aan de jongerenwerker die meewerkte in het onderzoek. Voor het interview werden beide jongeren die samen een VR traject hebben gedaan gelijktijdig uitgenodigd. Zij konden een volwassene uitnodigen om bij het interview aanwezig te zijn. Er zijn in totaal acht interviews afgenomen: zeven interviews met duo's en een jongerenwerker en één interview met één jongere zonder jongerenwerker (op verzoek van jongere). De audio van de interviews is opgenomen en naderhand met behulp van softwareprogramma aTrain getranscribeerd.

4.2 Jongerenwerkers Surplus

Aan het onderzoek deden vier jongerenwerkers van Surplus mee. Deze jongerenwerkers hebben allemaal ervaring met Individuele Begeleiding binnen het jongerenwerk. Daarnaast hebben zij twee keer een training gevolgd in het gebruik van VR en de VR-tool. De deelname aan het onderzoek was vrijwillig. Elke jongerenwerker heeft in de onderzoeksperiode ten minste één IB-traject met VR met twee jongeren doorlopen.

De jongerenwerkers hebben twee keer deelgenomen aan een focusgroep van anderhalf uur. Zie bijlage 2 voor de topiclijst van de focusgroepen. De topiclijst voor de eerste focusgroep was gebaseerd op de methodische stappen die Surplus hanteert in het jongerenwerk. De topiclijst voor de tweede focusgroep is opgesteld om de VR trajecten te kunnen evalueren aan de hand van de onderzoeksvragen. De topiclijsten zijn ter goedkeuring voorgelegd aan de jongerenwerker die meewerkte in het onderzoek. De eerste focusgroep vond plaats voorafgaand aan de dataverzameling en richtte zich op de voorbereiding en verwachting van het VR traject. De tweede focusgroep vond plaats na de dataverzameling. Deze focusgroep richtte zich op de ervaringen van de jongerenwerkers met het werken met de VR tool. De audio van de focusgroepen is opgenomen en de opnames zijn naderhand thematisch uitgewerkt aan de hand van de vragen uit de topiclijsten.

4.3 Externe professionals

Om een eerste verkenning te doen naar hoe de VR tool kan bijdragen aan de vermindering en verbetering van doorverwijzing naar andere jeugdprofessionals, zijn drie CJG Breda-medewerkers en twee WIJS! Breda medewerkers uitgenodigd voor twee focusgroepen. Zowel CJG als WIJS! bevinden zich in het voorliggende jeugdveld, waarbij binnen WIJS! nog extra expertise aanwezig is binnen het team van jeugdprofessionals om jongeren en gezinnen sneller en laagdrempeliger te kunnen helpen (bijvoorbeeld op het gebied van complexe echtscheidingen, autisme of cultuursensitief werken). In het geval dat jongerenwerk niet voldoende uitkomst biedt, kunnen jongeren doorverwezen worden naar deze partners voor aanvullende hulp en een eventuele doorverwijzing naar specialistische jeugdhulp. Met het betrekken van deze ketenpartners bij het onderzoek kon gekeken worden naar hoe VR trajecten kunnen bijdragen aan de samenwerking met het jongerenwerk en eventuele verbetering van het verwijzingsproces. Surplus heeft de respondenten



vanuit CJG en WIJS zelf aangedragen. De drie CJG-medewerkers waren allen aanwezig bij de twee focusgroepen. Voor de WIJS medewerkers geldt dat zij beiden één keer hebben deelgenomen. Bij elke focusgroep was dus één WIJS medewerker aanwezig. Belangrijk om te vermelden is dat de externe professionals de VR game en VR tool niet zelf hebben ervaren. Zie bijlage 3 voor de topiclijst van de focusgroepen. Deze topiclijst is tot stand gekomen aan de hand van de onderzoeksvragen. De audio van de focusgroepen is opgenomen en de opnames zijn naderhand thematisch uitgewerkt aan de hand van de topiclijsten.



5 Resultaten

Op basis van onderzoeksresultaten wordt er samenvattend antwoord gegeven op de onderzoeksvragen. Het is mogelijk de ruwe data op te vragen.

5.1 Wat is het bereik van de VR tool?

Hoeveel jongeren zijn bereikt?

Er hebben vijftien jongeren een VR traject gevolgd. Er deden tien jongens en vijf meisjes mee. De jongste deelnemer was twaalf en de oudste negentien. Er zijn tijdens de onderzoeksperiode geen andere VR trajecten gestart buiten het onderzoek om. Bij de trajecten waren vier jongerenwerkers van Surplus Breda betrokken.

In hoeverre wordt de beoogde doelgroep bereikt?

Zowel aan de jongeren tijdens de interviews als de jongerenwerkers tijdens de focusgroepbijeenkomsten is gevraagd voor welke jongeren deze VR tool kan worden ingezet. De VR tool is vooral geschikt voor jongeren in de onder- en middenbouw van het voortgezet onderwijs met doelen rond emotieherkenning/-expressie, stressregulatie, luisteren en duidelijk communiceren, en grenzen aangeven. De VR game en tool lijken het meest geschikt voor jongeren tussen de 12 en 16 jaar, waarbij ook gelet moet worden op de leesvaardigheid en het reflectieve vermogen van de specifieke jongere. Voor kinderen rond de 10 jaar is de handleiding van de VR-game vaak te moeilijk. Voor jongeren ouder dan 18 jaar kan de game saai worden, hoewel de moeilijkheidsgraad van de game aangepast kan worden om het spel uitdagend te houden. De jongerenwerkers geven aan dat de werkbladen als kinderachtig worden ervaren door jongeren ouder dan 16. Vanuit de jongeren zelf wordt echter door sommige 19-jarigen aangegeven dat de werkbladen ook voor hen nuttig zijn. Samenvattend zijn de werkbladen geschikt voor jongeren tussen de 12 en 16 jaar, waarbij eventueel gespeeld kan worden met taalgebruik en vormgeving om de leeftijdsgroep te verbreden.

Van de vijftien jongeren werden voor acht jongeren twee risicofactoren geïdentificeerd en voor zeven jongeren één risicofactor. Inhoudelijk is over de risicofactoren niets gedeeld met de onderzoekers om de privacy van de jongeren te waarborgen. Er moet een kanttekening gemaakt worden voor interview 4. De twee jongeren in dit interview zijn als stagiaire social work verbonden aan het jongerenwerk en zouden normaal gesproken niet door de jongerenwerkers benaderd worden voor een IB traject. De ervaringen van deze jongeren wijken af van die van de andere deelnemers. De jongeren uit interviews 5 en 6 liepen geen stage bij Surplus, maar werden door de jongerenwerkers wel betrokken bij de uitvoer van het jongerenwerk om hen in beeld te houden.

Haken ook jongeren af en waarom?

Er was geen vast aantal bijeenkomsten. Van de acht trajecten bestond er één uit 1 sessie en één uit 2 sessies. Voor de overige zes trajecten werden 4 bijeenkomsten gedaan. Er zijn geen jongeren afgehaakt, hoewel de twee oudere stagiaires aangaven dat zij het traject niet zouden aanraden aan anderen.



5.2 Wordt de VR tool ingezet volgens plan?

VR-tool

Drie van de vier jongerenwerkers hebben de werkbladen structureel ingezet in de nabespreking van het spelen van de VR game. Niet van alle werkbladen in alle sessies zijn echter foto's gemaakt, waardoor het overzicht niet compleet is. Hierdoor is met name onduidelijk of er elke sessie een voortgangsmeting heeft plaatsgevonden. De vierde jongerenwerker heeft voor één van de trajecten de werkbladen niet gebruikt wegens tijdgebrek, en liet de jongeren vlak voor het interview samen één werkblad invullen. Hierdoor was het tijdens het interview onduidelijk van wie welke emotiekaartjes en skillbadges waren. Ook formuleerden deze jongeren samen dezelfde ontwikkelvraag. Dit benadrukt het belang om jongeren een eigen werkblad te geven zodat zij aan de slag kunnen met hun eigen reflectie en ontwikkelvraag.

De emotiekaartjes, voortgangsschalen, ontwikkelvraagkaartjes en skill badges zijn structureel gebruikt door de jongerenwerkers. De tipkaartjes zijn maar in 1 sessie gebruikt en hadden volgens de jongerenwerkers en jongeren niet veel toegevoegde waarde.

Registreren

Niet voor elke begeleidingsmoment is een foto gemaakt van het werkblad van de jongeren en geüpload in Myneva. Hierdoor is het lastig te beoordelen of alle onderdelen elke keer besproken zijn. In de focusgroepen wordt meer context gegeven door de jongerenwerkers over het spanningsveld tussen methodisch werken, registratie, en de aard van het jongerenwerk. De jongerenwerkers geven aan dat zij door de vrije insteek van hun werk met jongeren kunnen doen wat andere jeugdprofessionals niet kunnen, zoals laagdrempelig hulp bieden, een vertrouwensband opbouwen, langdurig contact houden, contact leggen buiten kantoortijden en op allerlei plekken in de wijk. Maar de informele wijze van werken en beperkte verslaglegging zorgt er ook voor dat de resultaten van bijvoorbeeld een IB traject moeilijk meetbaar zijn. Ook in het verwijzingsproces lijkt er geen gestandaardiseerde manier van werken te zijn, waardoor de samenwerking met andere jeugdprofessionals en de hoeveelheid en het type informatie dat overgedragen wordt, sterk afhankelijk zijn van de persoon.

5.3 Hoe is de waardering en ervaring van jongeren?

Hoe ervaren jongeren de VR tools?

De VR-game

Het spelen van de VR-game KT&NE werd door alle jongeren als leuk maar ook stressvol omschreven, met name tijdens de eerste sessies:

“Het was grappig, maar soms schreeuwden we naar elkaar” (Interview 1)

De tijdsdruk en onbekendheid met de game veroorzaakten bij alle deelnemers een gevoel van chaos en spanning. Dit leidde tot communicatieproblemen, zoals



door elkaar heen praten of boos worden. Twee duo's noemden expliciet dat de samenwerking en communicatie verbeterden na meerdere sessies, terwijl één duo aangaf dat dit niet gebeurde doordat de jongerenwerker het spel steeds moeilijker maakte.

“De eerste keer was chaos, maar later konden we het binnen 2 minuten”
(Interview 1)

De VR-tool

Naast de VR-game maakten de jongeren gebruik van de VR-tool, bestaande uit werkbladen en losse kaartjes. Alle jongeren gaven aan dat de VR-tool nuttig kan zijn bij het helder krijgen van een ontwikkelvraag. De werkbladen en kaartjes werden door dertien jongeren als helpend ervaren om gesprekken te structureren en inzicht te krijgen in hun eigen gedrag. Twee jongeren gaven aan dat de werkbladen wat hen betreft niet nodig waren om het gesprek over hun ervaring en emoties te voeren. Deze jongeren liepen ten tijde van het onderzoek stage bij Surplus en waren niet de primaire doelgroep voor het onderzoek.

Emotiekaartjes

De meerderheid van de jongeren (n=9) vond de emotiekaartjes nuttig om gevoelens te benoemen.

“Door de kaartjes wist ik beter hoe ik me voelde” (Interview 8)

De overige jongeren (n=6) gaven aan dat ze emotiekaartjes niet nodig hadden om hun emoties te benoemen. Het ging hier om de oudere jongeren, waardoor deze bevindingen gekoppeld zouden kunnen zijn aan leeftijd. Eén van de jongere deelnemers gaf aan dat de emotiekaartjes soms te lange of te moeilijke woorden bevatten. Twee andere jongeren gaven aan dat de emotie van hun keuze niet altijd op de kaartjes stond en zouden graag blanco kaartjes willen zien waar ze zelf op kunnen schrijven.

Voortgangsschaal en skill badges

De jongeren benoemen dat de voortgangsschaal en de skill badges hen helpen om inzicht te krijgen in wat er (al) goed gaat en hoe ze kunnen verbeteren:

“Fijn om terug te kijken naar wat ik eerder had ingevuld.” (Interview 2)

“Skill badges lieten zien wat goed ging, dat gaf motivatie.” (Interview 8)

Zeven van de vijftien jongeren hebben een ontwikkelvraag geformuleerd waarvoor zij zichzelf in de eerste bijeenkomst allemaal een 5 of lager geven op de voortgangsschaal op het werkblad. In de vervolgbijeenkomsten geven deze jongeren zichzelf uiteindelijk een 6 of hoger. Voor één jongere bleef de score gelijk. Voor zes jongeren ontbreken er gegevens waardoor maar één meting beschikbaar is. Ten slotte hebben twee jongeren maar één volledig begeleidingsmoment gehad tijdens het VR traject. Door tijdgebrek zijn hier geen aanvullende sessies gedaan.

Er worden geen verbeterpunten genoemd voor de voortgangsschaal en skill badges.



Samenwerking

Het samenwerken met een andere jongere werd als overwegend positief ervaren, vooral omdat de jongeren elkaar al kenden bij aanvang van het traject. Dit zorgde voor vertrouwen en maakte het makkelijker om persoonlijke ontwikkelvragen te bespreken. Sommige jongeren gaven aan dat zij ook prima met een onbekende partner samen zouden kunnen werken, maar andere jongeren gaven aan dat het juist belangrijk was om elkaar van tevoren al te kennen. Het kunnen communiceren op je eigen niveau, het leren van elkaar en het inzicht krijgen in elkaar worden genoemd als positieve kanten aan het samenwerken met een andere jongere. De jongeren geven echter de voorkeur aan het samenwerken met een jongerenwerker in plaats van een onbekende andere jongere wanneer ze deze keuze zouden hebben:

“Ik wil dit niet doen met iemand die ik niet ken, vertrouwen is belangrijk”
(Interview 8).

De spanning die de VR-game veroorzaakte leidde soms tot verhitte communicatie, zoals schreeuwen of kortaf reageren, maar voor veel duo's verbeterde dit na meerdere keren spelen. Eén duo noemde zelfs dat het traject hun band versterkt had:

“Door samen te werken kregen we een betere band” (Interview 6).

Welke ontwikkelvragen worden door hen geformuleerd?

Voor twee van de vijftien jongeren is geen ontwikkelvraag geformuleerd, omdat de werkbladen door tijdgebrek niet ingevuld konden worden. De andere dertien jongeren formuleerden de volgende ontwikkelvragen, ondergebracht in vijf categorieën:

Luisteren:

- “Ik wil beter luisteren, zodat ik bij familie makkelijk communiceer met anderen”
- “Ik wil beter luisteren, zodat ik op school minder vaak zeg wat ik denk”

Communicatie:

- “Ik wil beter communiceren, zodat ik bij vrienden duidelijker communiceer met anderen”
- “Ik wil beter communiceren, zodat ik op straat vaker kan aangeven wat ik (niet) fijn vind” (door twee jongeren)

Grenzen aangeven:

- “Ik wil beter grenzen aangeven, zodat ik bij vrienden minder stress heb”
- “Ik wil beter grenzen aangeven, zodat ik in jeugdcentra duidelijk communiceer met anderen”



Stressbestendigheid:

- “Ik wil verbeteren in zelfbeheersing, zodat ik in jeugdcentra beter met stress kan omgaan” (door twee jongeren)
- “Ik wil verbeteren in stressbestendigheid, zodat ik op straat meer geduld heb”
- “Ik wil verbeteren in stressbestendigheid, zodat ik op straat meer met stress kan omgaan”

Besluitvaardigheid

- “Ik wil verbeteren in besluitvaardigheid, zodat ik op straat vaker mijn gedachtes kan uitspreken”
- “Ik wil verbeteren in besluitvaardigheid, zodat ik op school beter keuzes kan maken”

De ontwikkelvragen zijn veelal gekoppeld aan sociale en communicatieve vaardigheden. Stress en weerbaarheid zijn belangrijke onderliggende thema's: veel van de jongeren ervaren wel eens spanning in sociale situaties en willen hier beter mee leren omgaan. Dezelfde vaardigheden kunnen een andere lading krijgen bij verschillende contexten: beter leren luisteren bij familie kan bijvoorbeeld helpen bij beter begrip van elkaar, terwijl beter leren luisteren op school als doel kan hebben om niet door de les heen te praten. Vaak liggen de ontwikkelvragen van twee jongeren in een traject dicht bij elkaar. Dit kan duiden op gedeelde ervaringen of op beïnvloeding van elkaar in het traject. Bij traject 7 is één werkblad gebruikt door twee jongeren, wat ook een verklaring vormt voor het hebben van dezelfde ontwikkelvraag.

Wat hebben de VR tools de jongeren opgeleverd en is dit in lijn met de doelen?

De VR-tools leverden inzicht en bewustwording op:

“Het gaf richting en maakte het makkelijker om een duidelijke vraag te formuleren” (Interview 6).

“Het spel riep emoties en gedrag op, waardoor ontwikkelpunten zichtbaar werden” (Interview 5).

De jongeren benoemen als positief dat de game en tool hen geholpen heeft om emoties te herkennen en te benoemen, om beter te communiceren en om samen te werken onder druk. De skill badges en voortgangsschalen motiveerden jongeren door zichtbaar te maken dat ze vooruitgang boekten. Voor acht van de vijftien jongeren zijn de voortgangsschalen twee of drie keer ingevuld op de werkbladen. Zeven van deze acht jongeren geven met deze voortgangsschaal aan dat ze een positieve ontwikkeling hebben doorgemaakt op hun ontwikkelvraag. In de praktijk betekende dit dat ze met name beter werden in het spel en de communicatie met de andere jongere. Voor één van de jongeren bleef de score hetzelfde. Sommige jongeren ervoeren na het traject een verandering in hun dagelijks leven: zij gaven aan beter grenzen te durven stellen of keuzes te durven maken. Voor de meeste jongeren bleef het echter onduidelijk wat het effect van het traject op hun dagelijks leven was. Het was voor hen moeilijk om de ervaringen uit de game te vertalen naar ervaringen uit het echte leven. Het scoren van zichzelf op de voortgangsschaal werd



dan ook met name gemotiveerd door hoe goed ze in het spel presteerden samen met hun medespeler.

Hebben de VR tools de jongeren opgeleverd wat ze ervan hadden verwacht?

De meerderheid van de jongeren geeft aan dat het traject hen opleverde wat ze verwachtten: een leuke, leerzame ervaring en inzicht in communicatie. Zij zouden het traject dan ook aan anderen aanraden en zelf ook nog eens mee willen doen. De twee oudere stagiaires vonden dat VR weinig toevoegde aan hun ontwikkelvraag en zouden het traject niet aanraden.

Voor de start van een traject hebben de jongerenwerkers aan de jongeren gevraagd wat hun verwachtingen zijn met betrekking tot het VR traject en waarom ze mee wilden doen. In Myneva konden de volgende antwoorden geregistreerd worden:

- omdat ik denk dat het mij beter helpt (0x genoemd)
- omdat het een keer iets anders is (0x genoemd)
- omdat ik het samen kan doen (4x genoemd)
- omdat ik nieuwsgierig ben naar VR (7x genoemd)
- omdat ik VR leuk vind (4x genoemd)
- anders; open tekst (0x genoemd)

Deze antwoorden zijn geformuleerd met het oog op de verwachtingen ten opzichte van VR en niet zozeer de verwachtingen ten opzichte van het IB-traject. Dit kan verklaren waarom de antwoorden niet gaan over hoe jongeren zich verwachten te ontwikkelen in het traject. Wel wordt duidelijk dat naast de interesse in VR, het samenwerken met een andere jongere een belangrijke motiverende factor is voor deelname aan het traject.

Wat gaat volgens de jongeren in de uitvoering goed en wat kan beter?

Wat gaat goed:

- Het spel zelf werd door iedereen als leuk en uitdagend ervaren.
- De begeleiding van de jongerenwerkers werd gewaardeerd. Zij hielpen met het spel als het te moeilijk werd en ze begeleidden de jongeren in het werken met de VR-tool.
- Hulpmiddelen zoals emotiekaartjes, skill badges en de voortgangsschaal hielpen om gevoelens en vooruitgang zichtbaar te maken en inzicht te creëren bij de jongeren.

Wat kan beter:

- Het taalgebruik op de emotiekaartjes kan eenvoudiger en blanco opties toevoegen kan helpen om ook eigen woorden te kunnen gebruiken (genoemd door 3 jongeren).
- Er mogen duidelijkere instructies gegeven worden bij het starten van het spel en invullen van werkbladen (genoemd door 2 jongeren).
- Afleidende objecten in de VR-game mogen verwijderd worden, zoals de stoel en de kast (genoemd door 2 jongeren).



- De handleiding van het spel mag eenvoudiger gemaakt worden en minder tekst bevatten (genoemd door 1 jongere).

Wat is volgens de jongeren de meerwaarde van het gebruik van VR?

De meerwaarde van VR zit volgens jongeren in:

- **Realistische ervaring:** het spel voelde “echt” en dat maakte de ervaring en emoties intenser.

“Het voelde alsof ik echt in die kamer zat.” (Interview 5)

- **Samenwerken onder druk:** VR creëert een situatie waarin communicatie en samenwerking cruciaal zijn.
- **Spelenderwijs leren:** oefenen in een veilige, maar uitdagende context werd door meerdere jongeren als waardevol gezien.

5.4 Hoe is de waardering en ervaring van de jongerenwerkers?

Hoe hebben jongerenwerkers de VR tools ervaren? Wat gaat goed en wat kan beter?

Wat gaat goed?

De combinatie van VR game en tool maakt ontwikkelpunten inzichtelijk voor zowel de jongeren als de jongerenwerkers. De game haalt authentiek gedrag bij de jongeren naar boven en de werkbladen worden vervolgens gebruikt om op gestructureerde wijze het gesprek aan te gaan. De VR-tool wordt als verrijkend ervaren door de jongerenwerkers. De jongerenwerkers geven aan dat het fijn is om met de kaartjes te werken voor het formuleren van een ontwikkelvraag:

“Fijn om mee te werken, omdat ze woorden geven aan dat wat ze denken te weten, maar nog geen woorden voor hebben.” (Focusgroep 2)

Het feit dat er concreet een locatie en doel benoemd worden in de ontwikkelvraag kaartjes helpt de jongerenwerkers om gericht het gesprek aan te gaan dan met ontwikkelvragen die zonder VR-tool geformuleerd worden. Ook de voortgangsschaal wordt gezien als heel helpend, zowel voor de jongeren als voor de jongerenwerkers. Voor de jongeren is het fijn om te zien waar ze staan en waar ze naartoe werken. Voor de jongerenwerkers vormt de voortgangsschaal ook een check voor henzelf om te beslissen of een traject voortgezet moet worden of niet:

“Als je in het VR traject niet verder komt, het blijft al weken op een 2, dan kan je kijken wat er in het voorliggend veld wordt aangeboden en de jongeren daar naar verwijzen. De voortgangsschaal is een controle naar onszelf, dat we niet te lang vast blijven houden. Soms houden we te lang vast. Dan denken we; we gaan alvast informatie verzamelen voor een



verwijzing. Maar het kan ons ook doen realiseren dat het jongerenwerk niet voldoende is.” (Focusgroep 2)

Het samenwerken met een andere jongere wordt ook als positief punt benoemd, ook al bleek het soms een lastige puzzel om twee jongeren bij elkaar te brengen. Jongerenwerkers geven aan dat de jongeren onder elkaar meer authentiek gedrag laten zien dan dat ze zouden doen als ze de game samen met een jongerenwerker zouden spelen:

“Het kan, maar ik zou het niet doen. Dat haalt het rauwe eraf. Het kan sneller, maar wil je dat? Het geeft het ook minder een therapie-gevoel. Het is leuker om het met een andere jongere te doen. Jongeren zullen nooit hetzelfde doen tegen jongerenwerker als bij jongeren onderling.”
(Focusgroep 2)

Wel wordt benoemd dat het belangrijk is om goed oog te houden voor de dynamiek tussen jongeren onderling, om een veilig leerklimaat te garanderen.

Wat kan beter?

De meeste jongeren die mee hebben gedaan aan het onderzoek, deden dat omdat ze het VR-traject graag wilden proberen, niet omdat ze al met een ontwikkelvraag rondliepen. Dat maakte dat de jongeren niet de noodzaak of motivatie voelden om met de ontwikkelvraag uit de VR-tool aan de slag te gaan in hun dagelijks leven. Hun voortgang op de ontwikkelvraag definieerden ze voornamelijk als het beter worden in het spel en het beter communiceren met de andere jongere. Eén van de jongerenwerkers merkt op dat er uit de trajecten wel een vraag is ontstaan die opgepakt zou kunnen worden in een vervolgetraject met IB. Dit kan alleen als de jongere de ontwikkelvraag ook als relevant genoeg ziet, óf als de jongerenwerker dit vermoedt en de jongere kan motiveren voor het starten van een vervolgetraject.

De jongerenwerkers geven daarnaast aan dat er goed gekeken moet worden naar wanneer een VR-traject ingezet kan worden. Zo hebben de ontwikkelvragen die naar boven gehaald worden door het spelen van de game vooral betrekking op de sociale en communicatieve vaardigheden van de jongeren. Jongeren met andere ontwikkelvragen, bijvoorbeeld op het gebied van veiligheid, hebben vermoedelijk minder aan het werken met deze specifieke tool.

Ook de praktische uitvoerbaarheid wordt door de jongerenwerkers genoemd als knelpunt: een rustige ruimte om de VR game te kunnen spelen is niet altijd beschikbaar en ook het vinden van twee jongeren die goed bij elkaar passen en ze bij elkaar krijgen is niet altijd even makkelijk.

De tipkaartjes worden nauwelijks gebruikt in de trajecten. De woorden op de emotiekaartjes werden ook door sommige oudere jongeren als moeilijk ervaren. Ten slotte wordt opgemerkt dat de vormgeving en het werken met de bladen voor sommige jongeren boven de 16 jaar als kinderachtig en te schools wordt ervaren. Uit de interviews blijkt echter dat sommige 19-jarigen de werkbladen wel als helpend hebben ervaren en geen opmerkingen hadden over de vormgeving.



Wat is volgens de jongerenwerkers de meerwaarde van het gebruik van VR?

De grootste kracht van het gebruik van VR zit volgens de jongerenwerkers in het zichtbaar maken van authentiek gedrag. Doordat de jongeren zo opgaan in het spel, krijgen de jongerenwerkers een kant van de jongeren te zien die ze normaal gesproken niet zo snel tonen. Dit maakt dat de jongerenwerkers op hele gerichte wijze het gesprek aan kunnen gaan met de jongeren over hun ontwikkeling.

Voor de start van het onderzoek gaven de jongerenwerkers aan dat VR mooi aansluit op de leefwereld van jongeren en het jongerenwerk een innovatieve impuls kan geven. Dat VR de jongeren motiveert, zien ze ook terug in het onderzoek:

“Het was ook motiverend. Want als het dan niet lukte, dan dacht degene met de handleiding “Laat maar zitten”, maar degene in VR die zei “Nee nee door!” want die ziet de tijd aflopen. Dan gingen ze toch door. Zonder VR zouden ze sneller opgeven.” (Focusgroep 2)

Het spelen van de game vormde voor jongeren een leuke, nieuwe beleving. Eén jongerenwerker merkte op dat het voor een jongere makkelijker werd om feedback aan te nemen in het VR-traject omdat hij het van een andere jongere kreeg in plaats van de jongerenwerker zelf:

“Ik heb bij een jongere wel vaker gezegd “reageer nou niet uit emotie”. Als hij boos wordt, wordt hij echt heel boos. En tijdens dat spel ging de andere jongeren dat ook tegen hem zeggen “doe eens rustig jongen.” Maar omdat het dat het dan uit een van hun komt beseft hij ineens van “o ja ik was wel heftig.” (Focusgroep 2)

Ten slotte is er minder ruimte nodig om de VR-game te spelen dan bij vergelijkbare fysieke activiteiten die ook authentiek gedrag zichtbaar maken en bijvoorbeeld plaatsvinden in een sport- of gymzaal.

Hoe dragen de VR tools (volgens jongerenwerkers) bij aan de kwaliteit van methodisch werken?

De VR tool biedt jongerenwerkers een manier om op gestructureerde wijze het gesprek aan te gaan over de ontwikkeling van jongeren. De meerwaarde zit met name in het opbouwen van een positieve band met de jongere, het peilen van de behoefte en het bepalen van de doelen (de eerste 3 stappen uit het methodisch werken, zie hoofdstuk 2):

“Het is een verrijking voor methodisch handelen tijdens IB. Ik vind het leuk om het zo zichtbaar te maken. Dit is een manier om de vraag te verhelderen. Het versterkt mijn relatie tot de jongeren op een kindvriendelijke manier. Het geeft meer diepgang aan de gesprekken.” (Focusgroep 2)

De kaartjes voor het formuleren van de ontwikkelvraag en de voortgangsschaal kunnen daarbij ook losgetrokken worden van het VR-traject om ingezet te worden in IB-trajecten zonder VR. De VR-tool geeft de jongerenwerkers daarnaast concrete handvatten om te beslissen of een traject doorgezet moet worden, afgerond kan worden, of dat er aanvullende hulp nodig is. Hierdoor kan de VR tool ook van meerwaarde zijn bij de laatste stap van het methodisch werken: de afsluiting. In het



kader van deze procesevaluatie is de VR-tool echter niet ingezet bij stap 4 t/m 6 uit het methodisch werken: plan maken, plan uitvoeren en afsluiting.

Ten slotte moet nog de kanttekening geplaatst worden dat de VR tool niet altijd en overal passend is. De tool biedt de meeste meerwaarde voor jongeren tussen de 12 en 16 jaar oud met ontwikkelvragen die betrekking hebben op sociale en communicatieve vaardigheden.

5.5 Hoe is de waardering en ervaring van andere professionals/werkveldpartners?

Draagt de VR tool bij aan het verminderen van doorverwijzing naar andere jeugdprofessionals?

Deze vraag kan met de huidige data niet afdoende beantwoord worden. Uit de eerste focusgroep met de professionals van het CJG en WIJS blijkt dat zij vanuit het jongerenwerk nauwelijks verwijzingen krijgen. De ervaringen rondom de samenwerking tussen het jongerenwerk en het voorliggende veld lopen uiteen. Zo heeft de medewerker van WIJS nauw contact met één van de jongerenwerkers zodat gemakkelijk samen opgetrokken kan worden in de casuïstiek. Een andere professional vanuit het CJG heeft wel regelmatig contact met twee van de jongerenwerkers van Surplus en verwijst regelmatig jongeren naar hen door, maar geeft aan zelden verwijzingen terug te krijgen. Eén van de andere professionals heeft nauwelijks contact met het jongerenwerk. De kwaliteit en mate van samenwerking is sterk persoonsgebonden en mede afhankelijk van hoe vaak jongerenwerker en jeugdprofessional elkaar zien in het werkveld.

Terugkerende thema's uit de focusgroepen zijn eilandvorming en een gebrek aan vertrouwen tussen professionals. Professionals werken vaak individueel aan casussen en missen het overzicht van wat andere collega's en organisaties doen. Hierdoor ontstaat ook twijfel over elkaars inschattingen en werkwijzen. Terughoudendheid in het overnemen van informatie in het geval van doorverwijzing leidt tot dubbel werk. Ook wordt informatie bij doorverwijzing niet systematisch overgedragen van het jongerenwerk naar andere partners. Dit blijkt ook uit de focusgroep met de jongerenwerkers: sommige jongerenwerkers dragen weinig tot geen informatie over om vooroordelen bij de jeugdprofessional te voorkomen, terwijl andere jongerenwerkers zoveel mogelijk context geven om een vervolgtraject snel op gang te brengen.

De VR tool wordt door de professionals gezien als een kans om het proces van vraagverheldering concreter te maken en jongeren op een eigentijdse manier te bereiken. Hiervoor zijn volgens de professionals echter ook structurele veranderingen in de samenwerking nodig, als ook een beter begrip van elkaars kwaliteiten en rol.



Hoe draagt de VR tool bij aan een eventuele doorverwijzing?

In de tweede focusgroep werden de onderzoeksresultaten teruggekoppeld aan de jeugdprofessionals en is gekeken naar hoe de VR werkwijze kan bijdragen aan de samenwerking tussen het jongerenwerk en jeugdorganisaties in het voorliggende veld. De professionals zijn enthousiast over de resultaten waaruit blijkt dat de VR game goed werkt om authentiek gedrag zichtbaar te maken. Hierbij wordt ook direct opgemerkt dat dit binnen het CJG ook heel waardevol zou kunnen zijn:

“Zonde dat dit alleen in jongerenwerk toegepast wordt. Wij hebben bij het CJG heel vaak dat we coaching hebben waarbij we het authentieke gedrag net niet zien.” (Focusgroep 2)

De ontwikkelvraag uit de VR-tool vormt een mooie basis voor overdracht, omdat zo dubbele vraagverheldering voorkomen kan worden. Wel geven de professionals aan dat er bij overdracht meer informatie nodig is dan alleen de inhoud van de werkbladen en de kaartjes. Zo geven alleen de cijfers op de voortgangsschaal bijvoorbeeld onvoldoende informatie over wat er tussen de sessies gebeurd is met de jongere. De professionals zouden graag zien dat de jongerenwerker bij een overdracht context meegeeft over wat hij / zij ziet gebeuren bij de jongere tijdens de sessies (bijvoorbeeld emotioneel en gedragsmatig) en wat er zich tussen de sessies door in het echte leven afspeelt. Dit heeft meerwaarde omdat de professionals deze informatie vaak niet boven water krijgen in een eigen vraaggesprek met de jongere:

“Het makkelijkste antwoord ‘weet ik niet’ voorkom je met deze tool, want die staat niet op een kaartje.” (Focusgroep 2)

“Je hebt met de ontwikkelvraag al wel iets in handen wat normaal een jongere misschien niet zo snel verteld. Game maakt veel los.” (Focusgroep 2)

“Ik zou wel willen weten of er emotie vrijkomt tijdens het spel en hoe zich dat verhoudt tot het echte leven. Of daar een stukje herkenning is bij de jongeren. [...] Als een jongerenwerker dit spel heeft gespeeld, dan is dat veel laagdrempeliger om deze informatie op te halen dan dat wij dat proberen te doen door de jongere ernaar te vragen.” (Focusgroep 2)

De professionals zien ook kansen om met de VR-tool de stap naar laagdrempelige hulp makkelijker te maken. Jongerenwerkers kunnen jongeren bijvoorbeeld direct aanmelden voor trainingen die te maken hebben met de ontwikkelvraag die uit de VR-tool komt, zonder tussenkomst van het CJG. Dit maakt het sturen op preventie makkelijker en kan mogelijk doorverwijzing naar specialistische hulp voorkomen. Wel is het hiervoor van belang dat er een goed overzicht van de sociale kaart is op stadniveau. Dit is er nu nog niet, maar hier wordt aan gewerkt.

De professionals vragen zich ten slotte af of het ook mogelijk zou zijn om de game en tool in te zetten binnen hun eigen organisaties en of zij daarin getraind zouden kunnen worden. Zij zien er meerwaarde in om VR ook zelf in te kunnen zetten in het contact met jongeren. Wel wordt meteen opgemerkt dat het lastig gaat worden om de hele organisatie mee te krijgen in de werkwijze, zowel als het gaat om zelf



toepassen als om het meenemen van de resultaten uit de VR-tool bij doorverwijzing door het jongerenwerk.



6 Samenvatting resultaten en aanbevelingen

6.1 Samenvatting resultaten

Bereik en doelgroep

Tijdens de onderzoeksperiode namen vijftien jongeren deel aan een VR-traject binnen het jongerenwerk van Surplus in Breda. Alle jongeren hebben deelgenomen aan het onderzoek. De doelgroep bestond uit jongeren tussen de 12 en 19 jaar, waarbij door de jongerenwerkers de aanwezigheid van één of twee risicofactoren vastgesteld werd. De VR-tool blijkt het meest geschikt voor jongeren van 12 tot 16 jaar, waarbij ook gelet moet worden op de leesvaardigheid en het reflectievermogen van jongeren. Voor jongeren onder de 10 jaar is de handleiding te complex en voor jongeren boven de 16 jaar kan het materiaal te kinderlijk of te schools ervaren worden, maar dit is sterk afhankelijk van het individu. Dertien jongeren rondde het traject af en gaven zichzelf een hogere score op de voortgangsschaal aan het einde van het traject ten opzichte van het begin. Twee jongeren hebben 1 sessie gedaan, waardoor geen voortgang gemeten kon worden.

Inzet volgens plan

De VR-tool is grotendeels ingezet zoals bedoeld, maar de wijze van registratie en de hoeveelheid sessies per jongerenwerker liepen uiteen. De jongerenwerkers hebben allen de werkbladen, emotiekaartjes, skill badges en voortgangsschalen ingezet. Eén jongerenwerker vulde slechts één werkblad in met twee jongeren vlak voor het interview, waardoor een volledige gesprekscyclus ontbrak. De tipkaartjes werden door de meeste jongerenwerkers niet gebruikt. Registratie van de resultaten van de trajecten blijkt niet vanzelfsprekend: de jongerenwerkers moesten hier met enige regelmaat aan herinnerd worden en uiteindelijk zijn niet alle werkbladen gefotografeerd of geüpload in Myneva. De VR-tool werd benut om een vertrouwensband op te bouwen, behoefte te peilen en ontwikkelvragen te formuleren (t/m methodische stap 3). Uiteindelijk is geen volledig IB-traject doorlopen en zijn geen plannen gemaakt en uitgevoerd om met de ontwikkelvraag in de dagelijkse praktijk van de jongeren aan de slag te gaan. Wel werd in verschillende gevallen met de jongeren de tool ingezet tijdens meerdere sessies waarbij jongeren oefenden met hun ontwikkelvraag en evalueerden of hun vaardigheden waren verbeterd. Dit oefenen met nieuwe vaardigheden kan ook gezien worden als een plan uitvoeren, hoewel in het vervolg meer aandacht besteed zou moeten worden aan de koppeling met het dagelijks leven.



Ervaring van jongeren

Jongeren waren enthousiast over het VR-traject: het spel was leuk, uitdagend en riep emoties en spanning op. De samenwerking onder tijdsdruk zorgde voor authentiek gedrag rondom stress, communicatie en conflicthantering. De VR-tool werd door de meeste jongeren als nuttig ervaren om gevoelens te benoemen en ontwikkelvragen te verhelderen. Emotiekaartjes en skill badges gaven houvast en maakten de vertaalslag van spel naar gesprek concreet. Het samenwerken met een andere jongere werd als overwegend positief ervaren: communiceren met iemand uit je eigen leefwereld en leren met en van elkaar. Uit de interviews bleek dat jongeren het moeilijk vinden om de situaties uit het spel en hun ontwikkelvraag op de werkbladen te vertalen naar situaties in hun dagelijks leven. Het evalueren van hun vooruitgang werd met name gemotiveerd door hoe goed ze in het spel presteerden samen met hun medespeler. Jongeren hadden ook suggesties voor verbeteringen, waaronder het toevoegen van blanco emotiekaartjes om ook hun eigen woorden kwijt te kunnen en het eenvoudiger maken van gebruikte woorden.

Twee jongeren van 19 jaar oud liepen stage bij Surplus ten tijde van het onderzoek. In overleg met Surplus is besloten om deze twee jongeren mee te nemen in de analyse, ook al behoorden ze niet tot de beoogde doelgroep. Wat opvalt is dat deze jongeren in het interview vaak redeneerden vanuit hun blik als aankomend jeugdprofessionals. Dit, in combinatie met hun leeftijd, kan verklaren waarom zij een afwijkende ervaring hadden ten opzichte van de andere jongeren. Deze jongeren vonden de werkbladen te kinderlijk en onnodig om het gesprek aan te gaan over hun ervaring. Daarnaast voelden zij geen noodzaak om met hun ontwikkelvraag aan de slag te gaan.

Ervaring van jongerenwerkers

De vier jongerenwerkers die deel hebben genomen aan de focusgroep zien de VR-game en VR-tool als een waardevolle toevoeging voor het jongerenwerk. De VR game maakt authentiek gedrag zichtbaar, waardoor ontwikkelpunten bij jongeren sneller aan bod komen en concreter kunnen worden besproken. De voortgangsschaal helpt jongeren inzicht te geven in hun ontwikkeling, maar fungeert óók als instrument voor jongerenwerkers om de voortgang en geschiktheid van een IB-traject te beoordelen. Jongerenwerkers benoemen ook enkele praktische knelpunten: het zoeken naar geschikte ruimtes, het vinden van passende duo's, tijdsdruk, en de beperkte inzetbaarheid van VR voor andere soorten hulpvragen dan sociaal-emotionele en communicatieve vaardigheden. De jongerenwerkers ervaren een spanningsveld tussen methodisch werken en de daarbij benodigde registratie versus de aard van het jongerenwerk. Maar de informele wijze van werken en beperkte verslaglegging zorgt er ook voor dat de resultaten van bijvoorbeeld een IB traject moeilijk te evalueren zijn. Ook in het verwijzingsproces naar jeugdprofessionals van andere organisaties lijkt er geen gestandaardiseerde manier van werken te zijn.



Perspectief van CJG en WIJS professionals

Jeugdprofessionals buiten het jongerenwerk zijn enthousiast over het potentieel van VR, met name omdat authentiek gedrag zichtbaar en bespreekbaar wordt. Dit ontbreekt vaak bij reguliere vraagverhelderingstrajecten en de externe jeugdprofessionals vragen zich dan ook af of zij de VR game en tool ook zouden kunnen benutten.

De VR tool biedt kans om het proces van vraagverheldering en overdracht naar een andere organisatie te verbeteren. Bijvoorbeeld, van het jongerenwerk rechtstreeks naar trainingsaanbod in de stad (in plaats van via het CJG). Anderzijds geven externe jeugdprofessionals aan dat het moeilijk is om informatie direct over te nemen van andere jeugdprofessionals door een gebrek aan onderling vertrouwen en kennis van elkaars werkwijze. Er wordt weinig doorverwezen vanuit het jongerenwerk naar het CJG. Daarbij is de het initiatief tot samenwerking met externen en de informatieoverdracht bij doorverwijzing sterk persoonsafhankelijk. De professionals zien de ontwikkelvraag uit de VR-tool als waardevolle input bij een verwijzing, maar vinden aanvullende context – over gedrag, emoties en tussentijdse ontwikkelingen – noodzakelijk om de ontwikkelvraag en andere informatie uit de VR-tool goed te kunnen interpreteren.

6.2 Aanbevelingen voor de praktijk

1. Doelgroep en inzetbaarheid

- Richt de VR-tool primair op jongeren van 12 tot 16 jaar en ontwikkel een aangepaste handleiding voor de game KT&NE voor deze leeftijdsgroep, met aandacht voor leesvaardigheid en reflectievermogen.
- De samenwerking met een andere jongere wordt als essentieel beschouwd door zowel de jongerenwerkers als de jongeren zelf, hierbij moet wel de dynamiek tussen jongeren onderling in de gaten gehouden worden. Zo moet de sfeer veilig genoeg zijn om samen te kunnen leren en open te zijn over emoties, maar de jongerenwerker kan jongeren ook juist uitdagen door hen te laten samenwerken met een jongere die ze nog niet zo goed kennen.
- Wees bewust dat de gekozen game (Keep Talking & Nobody Explodes) vooral ontwikkelvragen oproept die te maken hebben met omgaan met stressvolle situaties, communicatie en sociale vaardigheden.
- Onderzoek of VR ook toepasbaar is voor andere hulpvragen dan sociaal-emotionele en communicatieve vaardigheden en welke game daar dan bij benut kan worden.



2. Methodische toepassing en registratie

- Onderzoek hoe methodisch werken en de flexibele jongerenwerkpraktijk beter in balans kunnen komen en hoe een laagdrempelige vorm van registratie hieraan kan bijdragen.
- Gebruik elementen uit de VR-tool om methodisch werken binnen IB-trajecten te versterken. Hoewel de flexibiliteit van het jongerenwerk essentieel blijft, vraagt de inzet van VR om een vaste basis van methodisch handelen. Het gebruik van voortgangsschalen, ontwikkelvraagkaartjes en werkbladen kan structureel bijdragen aan vraagverheldering. Door deze elementen ook buiten VR-trajecten in te zetten, ontstaat meer consistentie in de begeleiding én wordt het voor andere professionals inzichtelijker wat er in een traject gebeurt. Het verdient daarbij aandacht om verslaglegging te vereenvoudigen, zodat registraties minder tijd kosten en toch bruikbaar blijven voor overdracht.

3. Vertaalslag naar dagelijks leven en plan uitvoering

- Ontwikkel aanvullende werkvormen of gesprekskaarten die jongeren helpen om ervaringen uit het spel te koppelen aan hun eigen leefwereld om daar nieuwe vaardigheden te kunnen oefenen. Enkele suggesties kunnen zijn:
 - een korte reflectiesessie na elke VR-sessie waarin jongeren concrete voorbeelden uit hun dagelijks leven benoemen,
 - samen strategieën verkennen die buiten het spel geoefend kunnen worden
 - de jongeren kleine experimenten laten uitvoeren tussen sessies en deze bespreken
 - reflectievragen koppelen aan concrete situaties (school, thuis, straat)
- Vervolgstep is om tijdens de sessie nieuw gedrag te oefenen met coaching door de jongerenwerker. Tussen de sessies in kan de jongere de nieuw geleerde vaardigheden oefenen in de eigen leefwereld. Daarmee wordt de VR tool meer dan alleen een tool om een ontwikkelvraag te formuleren, het wordt voor een jongere en de jongerenwerker ook een methode om de vervolgstappen van de individuele begeleiding te zetten: plan maken, plan uitvoeren en afsluiting, doorverwijzing of nazorg.

4. Samenwerking en doorverwijzing

- Verken verder hoe VR kan worden ingezet als instrument voor vraagverheldering bij CJG en WIJS, al dan niet uitgevoerd door een jongerenwerker, inclusief afspraken over informatieoverdracht.



- Ontwikkel een gestandaardiseerd format voor overdracht van ontwikkelvragen en contextinformatie, om samenwerking tussen organisaties te verbeteren.
- Verken de suggestie van de externe professionals om jongerenwerkers rechtstreeks te laten verwijzen naar trainingsaanbod in de stad (zonder tussenkomst van CJG).
- Investeer in het opbouwen van wederzijds vertrouwen en kennis van elkaars werkwijze tussen jongerenwerk en externe jeugdprofessionals.

5. Enkele concrete suggesties voor doorontwikkeling van de VR-tool

- De emotiekaartjes zouden eenvoudiger geformuleerd kunnen worden en aangevuld kunnen worden met blanco varianten zodat jongeren hun eigen woorden kwijt kunnen.
- Werkblad 4 kan worden geïntegreerd in werkblad 3 om de werkdruk te verminderen (zie bijlage 4 voor de werkbladen).
- De tipkaartjes worden in de praktijk nauwelijks ingezet en kunnen worden weggelaten of optioneel worden gemaakt.
- Tegelijkertijd kunnen de voortgangsschalen, emotiekaartjes en skill badges juist breder worden benut in reguliere IB trajecten.
- Leeftijdsspecifieke varianten van materialen (bijvoorbeeld eenvoudiger taalgebruik of minder “schoolse” vormgeving) kunnen de toepasbaarheid verbreden.

6. Organisatiebreed richting kiezen

Tot slot vraagt de inzet van VR binnen het jongerenwerk om een bredere organisatorische keuze: wil Surplus het methodisch werken verder formaliseren, of het vrije karakter van jongerenwerk behouden? Of kunnen deze werkwijzen naast elkaar bestaan? En hoe sluit dit aan op de verwachtingen en werkwijzen van CJG en WIJS? Het is zinvol om binnen Surplus, eventueel in samenspraak met het CJG en WIJS, een verdiepende discussie te faciliteren over:

- het al dan niet structureel inzetten van VR binnen het jongerenwerk
- de gewenste mate van structurering binnen IB-trajecten in het algemeen
- de samenwerking met het CJG / WIJS en de wijze van overdracht
- de mogelijkheid om VR breder in te zetten binnen de keten



Samenvattend laten de resultaten van het onderzoek zien dat de VR-tool een waardevolle toevoeging is aan het jongerenwerk, mits deze wordt ingebed in een passend werkproces en een goed afgestemde samenwerking met ketenpartners. Jongeren vinden de VR game leuk en het motiveert hen om te praten over hun ontwikkeling. Voor professionals zit de kracht van VR in het zichtbaar maken van authentiek gedrag en het op een speelse manier verhelderen van ontwikkelvragen en de kans om daarmee te oefenen in een spelsituatie en in de eigen leefwereld.



7 Referenties

- De Lange, M., Matthys, W., De Veld, D., Foolen, N., Addink, A., Menting, A. & Bastiaanssen, I.L.W. (2019). *Richtlijn Ernstige gedragsproblemen voor jeugdhulp en jeugdbescherming*. Utrecht: Beroepsvereniging van Professionals in Sociaal Werk, Nederlands Instituut van Psychologen, Nederlandse vereniging van pedagogen en onderwijskundigen.
- Fekkes, M. (17 mei 2023). *Weerbaarheid van jongeren versterken. Sleutel tot geluk?* [Webinar] Universiteit van Amsterdam. Geraadpleegd op 12 november 2024 via [Weerbaarheid van jongeren versterken. Sleutel tot geluk? - \(Aula der Universiteit - Live\) - 17-5-2023_001](#)
- Koops, K., Metz, J., & Sonneveld, J. (2015). *Methodiekbeschrijving Individuele Begeleiding*. Hogeschool van Amsterdam, Amsterdams Kenniscentrum voor Maatschappelijke Innovatie.
- Kovács, Z., Noor, S., Çankor, E., & Geerlings, J. (2021). Wat werkt bij het versterken van weerbaarheid van jongeren (Esther den Breejen & Hanneke Mateman, Reds.). Geraadpleegd op 12 november 2024 via https://www.movisie.nl/sites/movisie.nl/files/2022-01/Wat-werkt-bij-het-versterken-van-weerbaarheid-van-jongeren_dossier.pdf
- Metz, J., & Sonneveld, J. (2018). *Methodisch werken in het jongerenwerk*. Hogeschool van Amsterdam, Amsterdams Kenniscentrum voor Maatschappelijke Innovatie.
- Orobio de Castro, B., & Dijk, A. van (2018). 'It's Gonna End Up with a Fight Anyway' Social cognitive processes in children with disruptive behavior disorders. In J.E. Lochman, & W. Matthys (Eds.), *The Wiley Handbook of Disruptive and Impulsive-Disorders* (pp. 237-253). Chichester: Wiley-Blackwell.



8 Bijlagen

Bijlage 1: interviewleidraad – jongeren

Onderzoeksvraag: Hoe is de waardering en ervaring van jongeren?

- Hoe ervaren jongeren de VR tools?
- Welke ontwikkelvragen worden door hen geformuleerd?
- Wat hebben de VR tools de jongeren opgeleverd en is dit in lijn met de doelen?
- Hebben de VR tools de jongeren opgeleverd wat ze ervan hadden verwacht?
- Wat gaat volgens de jongeren in de uitvoering goed en wat kan beter?
- Wat is volgens de jongeren de meerwaarde van het gebruik van VR?

Onderzoeksdeelvraag	Interviewvragen
Hoe ervaren jongeren de VR tools?	• Wat vond je van de VR game KT&NE? • Wat vond je van het werken met de VR tool? • Wat vond je van het samenwerken met een andere jongere tijdens het traject? •
Welke ontwikkelvragen worden door hen geformuleerd?	• Welke ontwikkelvraag heb je geformuleerd? • Kun je deze kort toelichten?
Wat hebben de VR tools de jongeren opgeleverd en is dit in lijn met de doelen?	• Heeft VR je geholpen met het formuleren van je ontwikkelvraag? Zo ja, hoe? • Welk deel van de VR tool heeft jou het meest geholpen bij het werken aan jouw persoonlijke ontwikkelvraag? Maak een top 3: ○ a. werken met emotie kaartjes ○ b. werken met skills badges ○ c. het formuleren van een ontwikkelvraag ○ d. voortgang in kaart brengen met de 1-10 schaal ○ e. werken met tip kaartjes ○ f. oefenen met ontwikkelvraag tijdens spelen KTNE ○ g. iets anders: ...
Hebben de VR tools de jongeren opgeleverd wat ze ervan hadden verwacht?	Aan de start van het traject is door de jongerenwerker het volgende vastgelegd in Myneva:



	• Wat verwacht je van werken met VR? • Wat verwacht je van samenwerken met een andere jongere? • Hoe denk je dat dat dit traject jou zou kunnen helpen? In het interview komen we op deze vragen terug en checken we of de verwachtingen uitgekomen zijn of niet.
Wat gaat volgens de jongeren in de uitvoering goed en wat kan beter?	Geef een tip en een top (verbeterpunt en iets wat goed ging) over de volgende topics: • de VR game KTNE • samenwerken met een andere jongere • de werkbladen • werken met emotie kaartjes en skills badges • de begeleiding van de jongerenwerker
Wat is volgens de jongeren de meerwaarde van het gebruik van VR?	• Zou je in de toekomst nog een keer meedoen aan het VR traject? Waarom wel/niet? • Aan welke jongeren zou je het VR traject aanraden? • Wat zou je dan aan deze jongeren vertellen over het VR traject?



Bijlage 2: topiclijst focusgroepen – jongerenwerkers

Onderzoeksvraag: Hoe is de waardering en ervaring van jongerenwerkers?

- Hoe hebben jongerenwerkers de VR tools ervaren? Wat gaat goed en wat kan beter?
- Wat is volgens de jongerenwerkers de meerwaarde van het gebruik van VR?
- Hoe dragen de VR tools (volgens jongerenwerkers) bij aan de kwaliteit van methodisch werken?

Onderzoeksvraag	Focusgroep 1	Focusgroep 2
Hoe hebben jongerenwerkers de VR tools ervaren? Wat gaat goed en wat kan beter?	Vorbereiding • Hoe ga jij je vorbereiden op de VR trajecten met de jongeren? ○ A. De training door Daan ○ B. instructievideo op YouTube ○ C. Mogelijkheid tot meekijken bij oefenen door Daan	Vorbereiding • Hoe heb je de vorbereiding op het VR traject ervaren? ○ A. De training door Daan ○ B. instructievideo op YouTube ○ C. Mogelijkheid tot meekijken bij oefenen door Daan • Wat heb je gemist in de vorbereiding op het starten met het VR traject? Uitvoering • welke activiteit heeft jou het meeste geholpen bij het begeleiden van dit VR traject? <i>Maak een top 3</i> a. werken met emotie kaartjes b. werken met skills badges c. het formuleren van een ontwikkelvraag d. voortgang in kaart brengen met de 1-10 schaal e. werken met tip kaartjes f. oefenen met ontwikkelvraag tijdens spelen KTNE g. iets anders: ... • welke activiteit heb jij niet of anders ingezet dan bedoeld? Waarom?



		• Hoe is het voor jou om twee jongeren tegelijk in begeleiding te hebben? ○ a. wat merk je hiervan bij de jongeren? ○ b. Zou het ook mogelijk zijn met één jongere? Hoe? • Hoe is het voor jou om op een methodische manier te werken met VR? ○ a. Praktische voorwaarden; werkte de materialen goed? Had je altijd beschikking tot de benodigde materialen (handleiding, kaartjes, werkbladen, foto's van vorige sessies) ○ b. Methodische voorwaarden; hoe/waar kon je (terug)vinden wat de methodische stappen zijn van de VR tool?
Wat is volgens de jongerenwerkers de meerwaarde van het gebruik van VR?	• Wat verwacht je van de inzet van de VR game in de IB trajecten? (kansen en uitdagingen) • Wat verwacht je van de inzet van de VR tool in de IB trajecten? (kansen en uitdagingen)	• Ga je in de toekomst verder met het inzetten van VR in IB trajecten? • Voor welke jongeren vind jij de VR game en de VR tool geschikt? • Wat zijn volgens jou verschillen in de IB met en zonder VR? • Wat zou je tegen collega's, die nog niet bekend zijn met deze VR tool vertellen over



		het werken met dit VR traject? • Wat zou er gebeuren als het spelen van KTNE in VR niet meer wordt toegepast in de methode?
Hoe dragen de VR tools (volgens jongerenwerkers) bij aan de kwaliteit van methodisch werken?	Op welke manier voeren jullie de methodische stappen binnen IB momenteel uit (zonder VR)? Methodische stappen: 1. Aanmelden en contact leggen • Wat voor jongeren melden zich aan? • Hoe leg je contact met de jongeren? 2. Behoeft peilen • Hoe kom je achter de behoefte van jongeren? • Formuleer je een ontwikkelvraag met hen? Zo ja, hoe? 3. Doelen bepalen • Hoe stel je doelen op met de jongere? 4. Plan maken • Hoe maak je samen met de jongere een plan als de ontwikkelvraag duidelijk is? 5. Uitvoeren plan • Hoe monitor je de voortgang van de jongere? 6. Afsluiten (en nazorg) • Hoe bepaal je dat een traject succesvol is afgerond?	Kun je aangeven hoe de VR tool heeft bijgedragen aan het doorlopen van de methodische stappen IB in jouw begeleiding? Focus op onderstaande stappen. 1. Aanmelden en contact leggen • Hoe heb je bepaald welke jongere geschikt is voor deelname aan dit VR traject? • Wat heb je de jongeren verteld over deelname aan dit VR traject 2. Behoeft peilen • Heeft de VR tool meerwaarde bij het achterhalen van de behoefte van jongeren? Zo ja, wat? 3. Doelen bepalen • Wat gaat er in dit VR traject anders m.b.t. doelen formuleren t.o.v. geen VR traject? 4. Plan maken • Welke onderdelen van de VR tool hebben bijgedragen aan het maken van een plan • Zou je een onderdeel toevoegen? Zo ja, wat? 5. Uitvoeren plan • Heeft de VR tool bijgedragen aan het monitoren van de voortgang m.b.t de



	• Wanneer verwijst je een jongere door naar een andere instantie? • Naar welke instantie verwijst je dan door • Welke informatie uit het traject draag je over in de doorverwijzing? Voor alle bovenstaande stappen uitvragen: wat gaat hier goed en wat kan er beter / waar loop je tegenaan?	ontwikkelvraag van de jongeren? Zo ja, hoe? 6. Afsluiten (en nazorg) • Hoe heb je bepaald dat een traject succesvol was afgerond? • Welke rol speelde de VR tool hierbij? • Heb je trajecten vroegtijdig beëindigd? Zo ja, waarom? • Heb je jongeren doorverwezen naar een andere instantie? Zo ja, waar naartoe? • Welke informatie uit het VR traject heb je overgedragen bij de doorverwijzing?
--	---	---



Bijlage 3: topiclijst focusgroepen – CJG / WIJS medewerkers

Onderzoeksvraag: Hoe is de waardering en ervaring van andere professionals / werkveldpartners?

- Draagt de VR tool bij aan het verminderen van doorverwijzing naar specialistische jeugdhulp?
- Hoe draagt de VR tool bij aan een eventuele doorverwijzing?

Onderzoeksvraag	Introductiebijeenkomst	Focusgroep
Draagt de VR tool bij aan het verminderen van doorverwijzing naar specialistische jeugdhulp? Hoe draagt de VR tool bij aan een eventuele doorverwijzing?	Introductie op het onderzoek en laten zien van de game en VR tool. Uitvragen: • Hoe verloopt proces van doorverwijzing vanuit Jongerenwerk Surplus? • Hoe vindt overdracht plaats? Wat gaat er goed en wat niet? • Hoe gaat jullie intake-proces / vraagverheldering?	Resultaten onderzoek terugkoppelen en reflecteren op volgende vragen: • Denken jullie dat de VR tool kan helpen bij opstarten van jullie hulptraject bij doorverwijzing vanuit Surplus? • Zo ja, welke elementen uit de VR tool helpen hierbij? • Zijn er nog elementen die je mist in de VR tool die hierbij wel zouden kunnen helpen? • Zou de VR tool bij kunnen dragen aan het verminderen van het aantal doorverwijzingen naar specialistische jeugdhulp? • Zou de VR tool bij kunnen dragen aan het versnellen van het aantal doorverwijzingen naar specialistische jeugdhulp waar nodig?

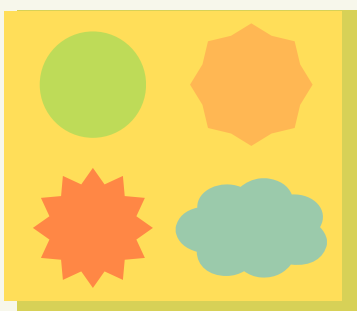


Bijlage 4: VR-tool Surplus

MIJN VR ERVARING

WAT VOELDE IK TIJDENS HET SPEL? WAT MERKTE IK?

PAK TENMINSTE 4 EMOTIE KAARTJES EN LEG ZE IN DE VAKJES WEG



WAT LUKTE GOED? WAAR BEN IK TROTS OP?

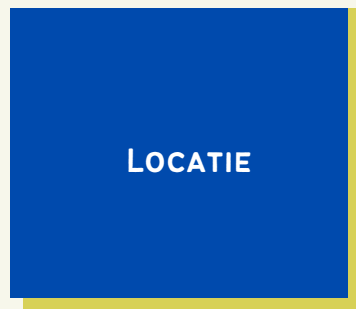
PAK TENMINSTE 4 SKILL BADGES EN LEG ZE IN DE VAKJES WEG



VUL DE VOLGENDE ZIN IN MET DE KAARTJES DIE BIJ JOU PASSEN

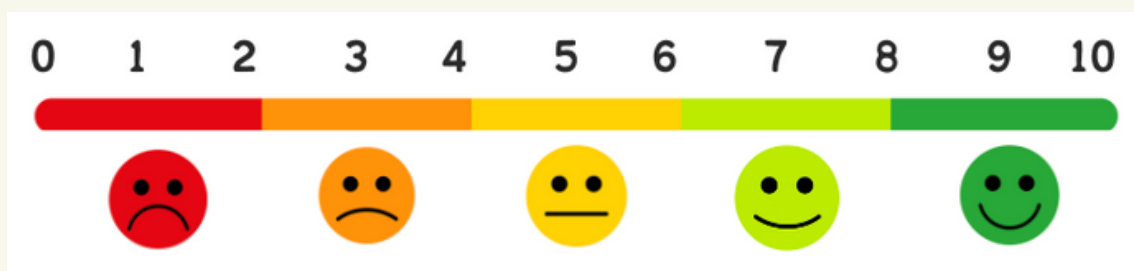
IK WIL VERBETEREN IN

, ZODAT IK



VAN 0 TOT 10 HOE GOED KAN JE DEZE SKILL?

LAAT DE PIJL HET CIJFER AANWIJZEN OP DE CIJFERSCHAAL



HOE GA JE DEZE WEEK DIT DOEL OEFENEN?

WELKE SKILL HEB JE DE AFGELOPEN TIJD GEOEFEND? HOE VOELDE JIJ JE TIJDENS HET OEFENEN VAN DEZE SKILL?

LEG DE SKILL WEG IN HET BOVENSTE VAKJE EN DE EMOTIES DIE JIJ VOELDE IN DE VAKJES DAAROMHEEN.



HOE HEB JE DEZE SKILL GEOEFEND?

SCHRIJF OP DE TIP KAARTJES OP HOE ANDEREN DIT OOK ZOUDEN KUNNEN OEFENEN.

VAN 0 TOT 10 HOE GOED KAN JE DEZE SKILL?

LAAT DE PIJL HET CIJFER AANWIJZEN OP DE CIJFERSCHAAL



WELKE SKILL HEB JIJ GEOEFEND IN VR? HOE VOELDE JIJ JE TIJDENS HET OEFENEN VAN DEZE SKILL?

LEG DE SKILL WEG IN HET BOVENSTE VAKJE EN DE EMOTIES DIE JIJ VOELDE IN DE VAKJES DAAROMHEEN.



HOE GA JE DEZE WEEK DIT DOEL OEFENEN?

VREDIG

DANKBAAR

VERWONDERD

ONTSPANNEN

ELLENDIG

MOE

TELEURGESTELD

DEPRESSIEF

VERDRIETIG

VERLEGEN

GEIRRITEERD

BESCHAAMD

EENZAAM

VERVEELD

GEFRUSTREERD

BALDADIG

GEGENEERD

BOOS

GESTRESST

ANGSTIG

JALOERS

WOEDEND

VEILIG

KALM

NIEUWSGIERIG

GOED

LIEFDE

VERBONDEN

BLIJDSCHAP

CREATIEF

AANGENAAM

BLIJ

HYPER

GEK

BESLUIT-
VAARDIGHEID

LUISTEREN

ZELF-
BEHEERSING

GRENZEN
AANGEVEN

SAMEN-
WERKEN

COMMUNI-
CEREN

STRESS
BESTENDIG-
HEID

VERTROUWD



BETER

SNELLER

SITUATIES OP
ANDERE MANIER
BEKIJK

MIJN
GEDACHTES
KAN
UITSPREKEN

DUIDELIJKER

MAKKELIJKER

STRESS HEB

MIJN
GEVOELENS
UIT

COMMUNICEER
MET ANDEREN

KAN AANGEVEN
WAT IK (NIET)
FIJN VIND

MET STRESS
KAN OMGAAN

GEDULD HEB

ZEG WAT
IK DENK

BOOS WORDT

VERDRIETIG
WORDT

ANDEREN
BEGRIJP

OPGEEF

NIEUWE DINGEN
PROBEER

SAMEN KAN
ZIJN
MET ANDEREN

ANDERS



BESLUIT-
VAARDIGHEID



LUISTEREN



ZELF-
BEHEERSING



GRENZEN
AANGEVEN



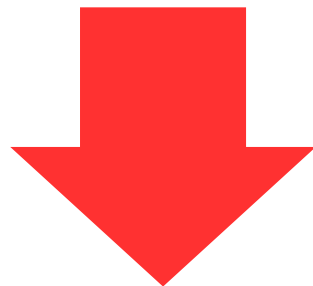
SAMEN-
WERKEN



COMMUNI-
CEREN



STRESS
BESTENDIG-
HEID





BESLUIT-
VAARDIGHEID



LUISTEREN



ZELF-
BEHEERSING



GRENZEN
AANGEVEN



SAMEN-
WERKEN



COMMUNI-
CEREN



STRESS
BESTENDIG-
HEID



BESLUIT-
VAARDIGHEID



LUISTEREN



ZELF-
BEHEERSING



GRENZEN
AANGEVEN



SAMEN-
WERKEN



COMMUNI-
CEREN



STRESS
BESTENDIG-
HEID



BESLUIT-
VAARDIGHEID



LUISTEREN



ZELF-
BEHEERSING



GRENZEN
AANGEVEN



SAMEN-
WERKEN



COMMUNI-
CEREN



STRESS
BESTENDIG-
HEID



BESLUIT-
VAARDIGHEID



LUISTEREN



ZELF-
BEHEERSING



GRENZEN
AANGEVEN



SAMEN-
WERKEN



COMMUNI-
CEREN



STRESS
BESTENDIG-
HEID

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP

TIP



Centre of Expertise
Perspectief in Gezondheid

Een initiatief van **avans**

Hannah Boeijkens
Onderzoeker

NEEM CONTACT MET ONS OP
✉ h.boeijkens@avans.nl