



## VORMEN VAN EEN CONSORTIUM

### Wat moet je doen om te starten?

Zorg dat je de juiste personen aanhaakt voor het project; zowel uitvoerders als bestuurders

Maak vast mogelijke budgetten vrij om te kunnen starten

5

**Stel een projectplan op** - dit doe je samen met de kennispartners en gemeenten die aangesloten zijn bij het consortium. Eerdere samenwerkingen helpen hierbij. Belangrijke subsidiestromen die aangevraagd kunnen worden zijn: SPUK-budget, KIEM sport en ZonMW.



4

**Definieer een duidelijk doel** - maak deze SMART. Gaming leent zich bijzonder goed voor maatschappelijke uitdagingen, maar creëer niet de illusie dat gegamificeerde sporten ervoor zorgen dat gamers direct gaan bewegen.



6

**Maak een onderzoeksopzet** - jongeren gamen, of je het leuk vindt of niet. Maar welke behoefte hebben ze precies? Je hebt geen lange vragenlijsten nodig én gebruik vooral buurtsportcoaches en jongerenwerkers om de behoefte op een laagdrempelige manier uit te vragen.

7

**Begin!** - organiseer kleinschalige evenementen, bijvoorbeeld op scholen. Laat jongeren op een laagdrempelige manier in contact komen met de wereld van esports en gaming en start gesprekken met de doelgroep om de behoefte te achterhalen.

Twijfel niet te veel en DOE!  
Probeer te starten met het doen van uitvoering en onderzoek.

8

**Verzamel de data** - analyseer de opgehaalde data samen met de kennispartner en vul aan met bestaande onderzoeken, als dat nodig is.

9

**Vormgeven van de pilots** - Ontwikkel het eerste desgin van de pilots op basis van het behoefteonderzoek en organiseer events in samenwerking met het lokale netwerk



10

**Uitvoering** - Voer kleinschalige pilots uit en haal resultaten op. Wat werkt wel en wat werkt niet? Schaf de materialen aan die nodig zijn.

11

**Bouw aan een online community** - leid enthousiaste jongerenwerkers en buurtsportcoaches op tot online werkers middels workshops en handleidingen. Vorm een online community waar jongerenwerkers en buurtsportcoaches op een laagdrempelige manier met de doelgroep communiceren

1

**Interne analyse** - aan de hand van drie creatieve sessies leggen we de uitdaging bloot en bedenken we een oplossing. We doen een interne analyse om ervoor te zorgen dat de oplossing aansluit bij het huidige aanbod en de cultuur van de organisatie.

2

**Stakeholder analyse** - wat zijn de relevante partners in de omgeving van de gemeente (welzijnspartners, sportorganisaties, kennisinstellingen, scholen etc.)? Vorm het consortium, wijs een projectmanager aan en zorg voor minimaal budget om te starten.

3

**Consortium bijeenkomst** - breng de geselecteerde stakeholders samen in een bijeenkomst: waarom zijn deze partners aangehaakt? Wanneer is de samenwerking een succes? En welke gezamenlijke uitdaging gaan we aanpakken?

14

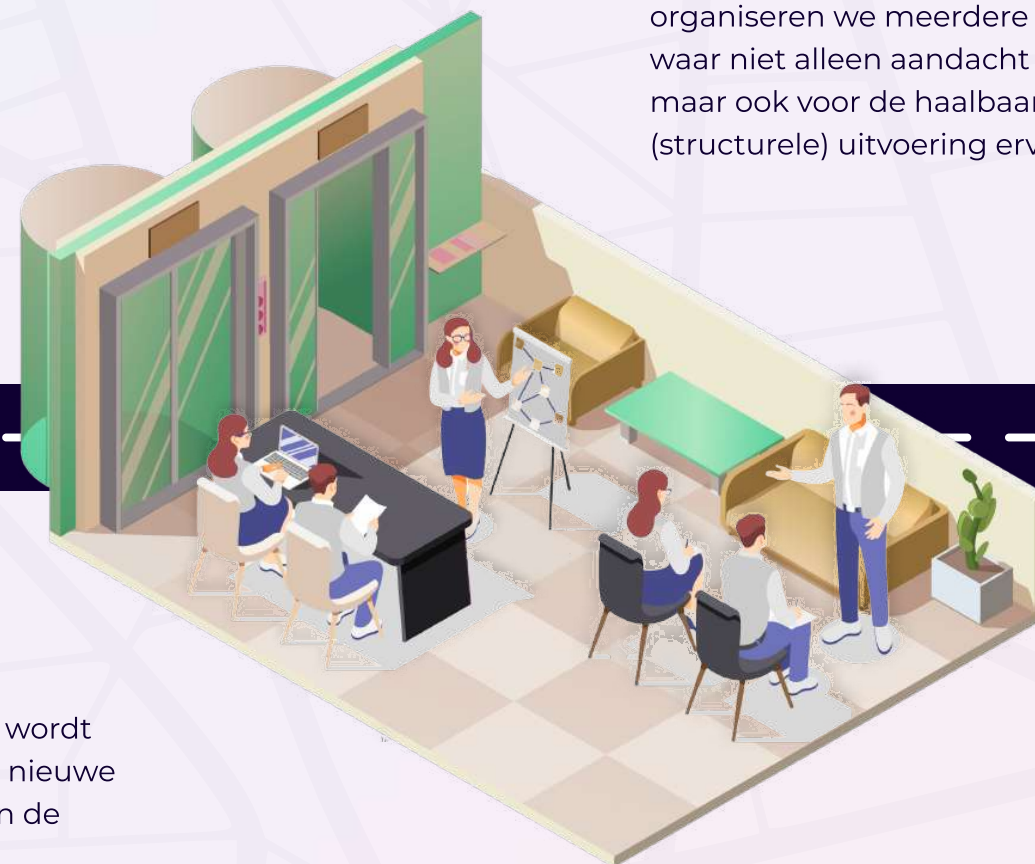
**Opschalen** - De pilots kunnen opgeschaald worden naar grotere projecten.

12

**Creër draagvlak** - om een project te borgen binnen een organisatie is het belangrijk om draagvlak te creëren. Tijdens het traject organiseren we meerdere brainstormsessies waar niet alleen aandacht is voor het concept, maar ook voor de haalbaarheid van de (structurele) uitvoering ervan.

13

**Inbedden binnen de organisatie** - door het draagvlak binnen de organisatie te verhogen wordt het project makkelijk overgedragen naar een nieuwe projectleider. Het concept is nu onderdeel van de organisatie en kan daardoor blijven bestaan.



Betrek de organisatie bij het vormgeven van de pilots. Dit zorgt voor draagvlak en leiderschap vanuit de organisatie zelf

Blijf meegaan met trends en ontwikkelingen zodat je telkens inspeelt op de behoefte van de doelgroep.



## STRUCTURELE INBEDDING IN GEMEENTELIJK BELEID



## UITVOEREN VAN DE PILOTS





## VORMEN VAN EEN CONSORTIUM

In Sittard-Geleen is het steeds lastiger om met de doelgroep 6-18 jaar in contact te komen en te blijven. Welzijns- en sportorganisatie MIK & PIW staan voor de uitdaging om weer met de jeugd in contact te komen. Dit doen ze via de online wereld, want dat is de omgeving waar de jeugd zich tegenwoordig bevindt! De oplossing is een structurele en professionele programmering die herkenbaar moet zijn. Om deze reden zijn ze samen gaan werken met WePlay Esports.



Zorg voor urgentie en draagvlak binnen de organisatie



## DOE BEHOEFTEONDERZOEK

In samenwerking met Fontys University of Applied Sciences, is een onderzoeksopzet geformuleerd en doen buurtsportcoaches en jongerenwerkers onderzoek bij de doelgroep 6-18 jaar. De data wordt opgehaald tijdens een sportweek en een game-avond die wordt georganiseerd door MIK & PIW.



Haak kennispartners in een vroeg stadium aan om hun onderzoekstemplates te kunnen gebruiken. Gaming en esports is nieuw - dus je moet ergens starten.

WePlay Esports is projectleider en werkt nauw samen met het Kenniscentrum Sport en Bewegen en Fontys University of Applied Sciences. **Het consortium heeft drie doelen geformuleerd:**

1

**Bereiken:** bereik eenzame jongeren met een herkenbare professionele game- en beweegprogrammering (fun is cruciaal).

2

**Kansenongelijkheid verkleinen:** iedereen moet kunnen meedoen, daar is gaming geschikt voor.

3

**Maatwerk:** kinderen en jongeren met sociale problemen op hun eigen niveau helpen.

Middels brainstormsessies doen we ideeën op en toetsen we deze ideeën direct aan de praktische haalbaarheid door buurtsportcoaches en jongerenwerkers te betrekken. Samen met de uitkomsten van het behoefteonderzoek vormen ze het eerste design van de pilots.

Het is belangrijk dat de organisatie na de uitvoering zelfstandig verder kan. Door gedurende het traject draagvlak te creëren bij buurtsportcoaches en jongerenwerkers zorgen we ervoor dat het project succesvol over te dragen is.

Omdat gaming zich 24/7 met name online afspeelt zal je ook buiten kantooruren met de community bezig moeten zijn.



De pilots bestaan uit eenmalige events, structureel game- en beweegaanbod en periodiek aanbod binnen scholen, sportverenigingen, jongerencentra en naschoolse activiteiten. Zowel online als offline.

De programmering werkt alleen als het matcht met de uitvoering. Daarom is het cruciaal om jongerenwerkers en buurtsportcoaches te betrekken bij de uitvoering.



De onderzoeksresultaten van de pilots geven inzicht in de impact van gaming op maatschappelijke doelen. Door continue effecten inzichtelijk te hebben en te meten, kan gaming structureel onderdeel worden van gemeentelijke projecten. Concepten zullen met verloop van tijd vernieuwd moeten worden, want de gamewereld verandert snel.

Jongerenwerkers worden opgeleid om op het niveau te kunnen communiceren van de doelgroep: online. Op basis van workshops gaan ze aan de slag met online platformen. Het bouwen van een online community heeft als doel om op een laagdrempelige manier in contact te komen met de doelgroep en. Als het contact met jongeren is herwonnen en de relatie is opgebouwd, dan kan de hulpvraag van de jongeren in kaart worden gebracht zodat de jongerenwerker de jongere de weg kan wijzen naar de juiste hulp.



## STRUCTURELE INBEDDING IN GEMEENTELIJK BELEID



## UITVOEREN VAN DE PILOTS