

VR Game OV Changedief - Resultaten toetsing 2024

1. Keuze van te beïnvloeden gedrag	★★★★★
2. Keuze van de doelgroep	★★★★★
3. Het formuleren van leerdoelen	★★★★
4. Didactische uitgangspunten	★★★★★
5. Inhoud en vormgeving	★★★★★
6. Toetsing en evaluatie in programma	★★★★★
7. Handleiding en draaiboek	★★★★★
8. Implementatie van het programma	★★★★★
9. Procesevaluatie / gebruikerservaringen	★★★★★
10. Kwaliteit van de effectmeting	★

Toelichting

Het project 'VR Game OV' van Changedief richt zich op personen met een licht verstandelijke beperking of met een psychosociale beperking in de leeftijd van 12 – 40 jaar. Het programma is daarnaast geschikt voor nieuwkomers/ statushouders. In een VR omgeving leren zij zelfstandig en op een veilige manier gebruik te maken van het OV. Het project scoort maximaal op 8 van de 10 de stappen. Stap 3 scoort 4 sterren. Er is geen effectmeting uitgevoerd, daarom krijgt stap 10 maar één ster.

De keuze van het te beïnvloeden gedrag (stap 1) is goed beargumenteerd. Daarbij is ook duidelijk de link met verkeersveiligheid beschreven. Voor de doelgroep is het OV een veilig middel om zelfstandig te reizen. De keuze van de doelgroep (stap 2) is goed beschreven en onderbouwd. Naast de doelgroep zelf worden de ouders/ verzorgers nadrukkelijk betrokken bij het project. Stap 1 en 2 scoren daarom maximaal.

De leerdoelen (stap 3) zijn duidelijk geformuleerd en meetbaar beschreven. Het hoofddoel van het project "Vergroten van de persoonlijke autonomie van de aangewezen doelgroepen, door middel van VR-training, om de zelfstandigheid in het Nederlandse openbaar vervoer te bewerkstelligen", is uitgewerkt in meer concrete, meetbare leerdoelen. Er is echter geen relatie gelegd met de niveaus van veilig handelen. Stap 3 scoort daarom 4 sterren.

Ook de stappen 4 tot en met 9 scoren maximaal. De didactische uitgangspunten (stap 4) zijn goed beargumenteerd. De link tussen leerdoelen en de toegepaste werkvormen is goed beschreven. De inhoud en vormgeving van de materialen (stap 5) zijn goed op orde. De aanpak is prima afgestemd op niveau en leefwereld van de doelgroep. De inhoud is ontwikkeld in samenwerking met belangrijke OV partijen en wordt in overleg met die partijen actueel gehouden. Tussentijdse toetsing van leerdoelen is in feite ingebouwd in de game. Wanneer opdrachten niet begrepen worden of niet goed worden uitgevoerd, komen de deelnemers niet verder in de game. De begeleider van de game zorgt voor feedback en hulp op maat. Stap 6 is daarmee goed beschreven. Er zijn een duidelijke handleiding en een draaiboek voor de begeleiders beschikbaar. Daarin is de koppeling tussen leerdoelen en game onderdelen/ opdrachten helder zijn beschreven (stap 7). Ook de informatie voor de implementatie van het project is goed beschreven (stap 8). Voor de procesevaluatie (stap 9) worden met behulp van een evaluatieformulier de ervaringen van de begeleiders in kaart gebracht. Het is moeilijk om de doelgroep direct te bevragen, hun ervaringen worden daarom via de begeleiders verzameld. Op basis van de verzamelde feedback worden waar nodig verbeteringen doorgevoerd in de game/ het project.

Er is geen effectmeting uitgevoerd. Stap 10 scoort daarom maar één ster.