

3D Tripping Car - RYD - Resultaten toetsing 2025

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 verkeersproject 3D Tripping Car van Responsible Young Drivers richt zich op jongeren van 16 tot 27 jaar en heeft als doel het terugdringen van alcohol- en drugsgebruik in het verkeer. Het programma maakt gebruik van interactieve lessen en een VR-simulator om jongeren bewust te maken van de risico's van rijden onder invloed. Het project scoort maximaal op 9 van de 10 stappen. Stap 10 (effectmeting) scoort 4 sterren, vanwege het ontbreken van een controlegroep in de meest recente meting en een aantal aandachtspunten m.b.t. de vragenlijst.

De keuze van het te beïnvloeden gedrag (stap 1) is goed beargumenteerd. Het programma richt zich op het voorkomen van rijden onder invloed, een gedrag dat aantoonbaar samenhangt met verkeersveiligheid. De risicofactoren zijn helder geanalyseerd en onderbouwd met bronnen. Stap 1 scoort maximaal. De doelgroepkeuze (stap 2) is duidelijk en sluit goed aan bij het probleemgedrag. Jongeren van 16–27 jaar, met specifieke aandacht voor jonge mannen, worden bereikt via scholen, festivals en evenementen. Er is aandacht voor selectiebias en ongemotiveerde jongeren. De aanpak is goed beschreven en onderbouwd. Stap 2 scoort maximaal. De leerdoelen (stap 3) zijn gekoppeld aan de Theory of Planned Behaviour en richten zich op kennisvergroting, attitudeverandering en gedragsintentie. Hoewel de doelen niet altijd zijn geformuleerd in termen van concreet gedrag (intentie tot gedrag), is de onderbouwing hiervoor helder. Subdoelen zijn uitgewerkt in termen van kennen, kunnen en willen, en zijn grotendeels helder en meetbaar. Stap 3 scoort maximaal. Bij stap 4 (didactische uitgangspunten) worden drie methoden toegepast: peer-to-peer, error-learning en uitleg/interactie. Deze zijn goed onderbouwd en sluiten aan bij de doelgroep. De werkvormen (interactieve les en simulator) sluiten aan bij de leerdoelen en stimuleren actieve betrokkenheid. Er is ruimte voor maatwerk via peer-to-peer begeleiding. Stap 4 scoort maximaal.

De inhoud en vormgeving van de materialen (stap 5) zijn feitelijk juist, actueel en goed afgestemd op de doelgroep. De VR-simulatie en interactieve opzet sluiten aan bij de beleavingswereld van jongeren. De vormgeving is aantrekkelijk en er is getest met de doelgroep. Stap 5 scoort maximaal. Bij stap 6 (toetsing en evaluatie) wordt via gesprekken en vragenlijsten geëvalueerd of leerdoelen worden behaald. De evaluatie is afgestemd op het niveau van de doelgroep en er is onderscheid tussen directe en indirecte deelnemers. Stap 6 scoort maximaal. Er is een duidelijke handleiding en draaiboek beschikbaar (stap 7), waarin doelen, activiteiten en rolverdeling helder zijn beschreven. Stap 7 scoort maximaal. De implementatie (stap 8) is goed uitgewerkt. Er zijn eisen voor teamleden, duidelijke rolverdelingen en er wordt gewerkt met regionale teams voor contextueel maatwerk. Verschillen tussen scholen en festivals zijn benoemd. Stap 8 scoort maximaal. De procesevaluatie (stap 9) is goed ingericht. Ervaringen van teamleden, deelnemers en locaties worden verzameld via formulieren en gesprekken. Deze input wordt gebruikt voor doorontwikkeling van het programma. Stap 9 scoort maximaal.

Bij stap 10 (effectmeting) is in 2025 een meting uitgevoerd met een experimentele groep, maar zonder controlegroep. Hoewel eerder wel een meting met controlegroep is gedaan, is deze niet recent herhaald voor 3D Tripping Car. De gebruikte vragenlijst is betrouwbaar, maar kent enkele kanttekeningen qua validiteit. XTNT was

als onafhankelijke partij betrokken. Er zijn geen directe aanpassingen gedaan op basis van de meting, maar er zijn wel plannen voor doorontwikkeling op basis van mogelijke plafondeffecten. Stap 10 scoort daarom 4 sterren.