



scoren in de wijk

BERFLO ES



Scoren en leren

*“Een experimenteel project om leerlingen
in het basisonderwijs betere kansen te bieden
met behulp van een digitale game en in een
aansprekende sportomgeving”*

Scoren en leren is een project van
de Stichting FC Twente, scoren in de wijk in nauwe samenwerking met:

*Expertis Onderwijsadviseurs
Scala Welzijn
Gemeente Hengelo
Gemeente Enschede
FC Twente '65
Grafische en technische partners
Deelnemende basisscholen*



Inhoudsopgave

1.	Inleiding	3
2.	De aanpak en uitgangspunten	3
3.	Projectopdracht	4
3.1	Digitale content	4
3.2	Digitale didactiek	5
3.3	Randvoorwaarden voor het project	5
3.4	Uitvoering	6
4.	Organisatie	7
5.	Kennisdeling en verspreiding	8
6.	Bijdragen van de diverse partners	9
7.	Begroting kosten en financieringsmogelijkheden	10
8.	Projectplanning	11
9.	Bijlage voor het maken van de begroting	12

1. Inleiding

De voetbalclub FC Twente heeft in het kader van haar maatschappelijke taak een stichting opgericht onder de naam FC Twente, scoren in de wijk. De gemeente Hengelo heeft deze stichting gevraagd om in de Berflo Es, een van de door het ministerie van VROM aangewezen achterstandswijken, mee te willen helpen bij het bestrijden van achterstanden. De stichting werkt nauw samen met de totale FC Twente organisatie. Op die wijze proberen velen de leefbaarheid in de Berflo Es en Veldwijk in Hengelo te vergroten. In de het bestuur van de stichting zitten mensen met veel maatschappelijke ervaring en vertegenwoordigers van FC Twente. De stichting regisseert verschillende activiteiten (voetbalcursussen voor de jeugd, projecten voor jongeren met het ROC van Twente, gezondheidsprogramma's, werkervaringsplaatsen e.d.). Eén van de samenhangende initiatieven van de Stichting, het op een vernieuwende en aansprekende wijze bieden van betere kansen aan leerlingen in het basisonderwijs, wordt in dit projectplan beschreven.

2. De aanpak en uitgangspunten

Het nu in onderzoek genomen project van de stichting heeft concreet tot doel om leerlingen in het basisonderwijs betere onderwijskansen te bieden. Als inspirerend voorbeeld is gekeken naar een grootschalig project in Engeland, dat daar onder de naam Playing for success is ontwikkeld. De samenwerking tussen voetbalclubs en onderwijsinstellingen begon in Engeland al bijna 15 jaar geleden. In 1997 werd op initiatief van de Labour-regering 'Playing for success' opgericht. De overheid heeft enkele honderden miljoenen pond overheidsbijdrage ingezet. Inmiddels hebben ruim 100 Britse voetbalclubs zich aangesloten. Paul Nash is de programmaontwikkelaar van Playing for success. In Playing for Success zijn zogenoemde study support centres ingericht in de gebouwen van bijvoorbeeld voetbalclubs. Deze centra gebruiken de omgeving van de sport om leerlingen, die dat volgens hun school nodig hebben, te motiveren om hun kennis van taal, rekenen en ICT weer serieus op te pakken. De centra zijn met de modernste ICT-voorzieningen ingericht en buiten schooltijd, in weekends en in vakanties open. Elk centrum heeft een ervaren docent als manager, die wordt bijgestaan door studenten van hogere opleidingen en vrijwilligers uit de omgeving. Daarbij houden de centra nauw contact met de scholen, zodat er adequate begeleiding kan worden gegeven en de school de bereikte resultaten ook erkent en op verder borduurt. De stichting FC Twente, scoren in de wijk heeft Expertis Onderwijsadviseurs benaderd met de vraag of deze onderwijsbegeleidingsdienst een programma kan ontwikkelen waardoor de uitval in het basis- en voortgezet onderwijs verminderd kan worden. In eerste instantie gaat het dan om de leerlingen van de bovenbouw van het basisonderwijs (groep 6, 7 en 8). Uitbreiding naar de onderbouw van het middelbaar onderwijs behoort zeker tot de mogelijkheden. Door uit te gaan van de aantrekkingskracht van een voetbalomgeving (FC Twente) worden potentiële risicjongeren tot leren en sociale activering bewogen, met als doelstelling: de schoolloopbaan te optimaliseren.

Uitgangspunten in dit project zijn:

- De sportomgeving van FC Twente werkt motiverend voor veel leerlingen, zowel voor meisjes als jongens.
- Leerlingen worden op een nieuwe manier gebonden aan leerprocessen.
- De leeractiviteiten zijn gevarieerd; mogelijkheden voor differentiatie naar tempo, niveau en leerstijl.

3. De projectopdracht

De stichting heeft Expertis gevraagd een **digitale aanpak** te ontwikkelen voor het bevorderen van de taalontwikkeling van achterstandsl leerlingen in het basisonderwijs waarbij het bedrijf en de voetbalclub FC Twente als gastheer en stimulator dient.

Deze aanpak onderscheidt twee invalshoeken, te weten een **digitale content** en een **digitale didactiek**.

3.1 Digitale content

Deze wordt ontwikkeld in een vorm van een aantal games in de voetbalomgeving van FC Twente. Deze games bieden veel interactieve mogelijkheden om de doelgroep te benaderen. En in deze games worden allerlei leercomponenten ontwikkeld. In eerste instantie concentreren we ons op de taalontwikkeling. De onderdelen zijn dan:

- begrijpend lezen, waarbinnen ook aandacht voor technisch lezen;
- spreken en luisteren;
- stellen, waarbinnen ook aandacht voor spelling;
- taalbeschouwing, waarbinnen aandacht voor taalregels;
- woordenschat, fundament voor alle bovengenoemde onderdelen.

Sociale achterstand gaat gepaard met taalachterstand, het is dus zaak dat kinderen uit achterstandswijken leren communiceren en samenwerken; dit werkt het beste in betekenisvolle en herkenbare onderwijsleersituaties. ICT biedt momenteel uitstekende mogelijkheden om leerlingen op een nieuwe manier met leren te confronteren. De content moet gevuld worden met de leer- en ontwikkelingslijnen van de gangbare taalmethoden. We gaan er van uit dat de aangeboden leerstof in de games vervangend zijn voor onderdelen uit de taalmethode. De games sluiten aan bij de belevingswereld van leerlingen.

Bij leerlingen uit achterstandswijken is het heel belangrijk de motivatie tot leren te wekken en vast te houden:

- Door het gebruik van ICT en
- door rolmodellen (voetballers, trainers, coaches, voorzitter e.d.) te gebruiken.

De **digitale content** moet voldoen aan de volgende eisen:

- Interactief door middel van verschillende vraagtypen en dialoogvormen.
- 3D-omgeving met voorgedefinieerde routes\paden.
- Audio-ondersteuning in de game,
- Mogelijkheden van tekst, afbeeldingen, simulaties en video.
- Realistische omgevingen (o.a. het Arke stadion en het trainingscomplex in Hengelo).
- Modulaire opzet.
- Webbased.

3.2 Digitale didactiek

Er moet een **digitale didactiek** worden ontwikkeld die aansluit bij de huidige leersstrategieën van leerlingen in het basisonderwijs. Kinderen leren momenteel anders dan 5 jaar geleden. De kunst van het onderwijzen verandert. ICT speelt een belangrijke rol in het verbeteren en vernieuwen van het onderwijs. In het kader van dit project is het zinvol om afzonderlijke aandacht te besteden aan de digitale aspecten van leren en instrueren.

3.3 Randvoorwaarden voor het project

De randvoorwaarden betreffen het experimentele karakter, de te betrekken onderwijsinstellingen en de doelgroepen binnen die scholen. Deze randvoorwaarden zijn als volgt gespecificeerd:

Experimenteel karakter

Het gaat om een 2 jarig experimenteel project; Als beoogde startdatum geldt 1 januari 2006 en als vermoedelijke einddatum is 30 juni 2008 aangegeven.

- Ontwikkeling van de games in de eerste helft van 2006.
- Implementatie vanaf september 2006 t/m juni 2008.
- Ontwikkelen en implementatie eventuele 2e deel van de game van januari 2007 t/m juni 2008.
- Evaluaties en bijstellingen van januari 2006 tot juni 2008.

Onderwijsinstellingen/scholen

De stichting FC Twente, scoren in de wijk heeft gevraagd om een aantal scholen in achterstandwijken in zowel Hengelo als Enschede in het project te laten participeren.

De deelnemende basisscholen zijn:

- Katholiek Basisonderwijs Hengelo Zuid; locatie Paus Joannes.
- De Wingerd; locatie Marnixstraat.
- Waarbeekschool.
- Een drietal basisscholen in het Twekkelveld te Enschede.

Doelgroepen binnen de scholen

Het gaat om de achterstandsleerlingen uit de groepen 6, 7 en 8.

3.4 Uitvoering

De uitvoering geschiedt op een drietal locaties:

- o de trainingsaccommodatie van FC Twente in Hengelo;
- o de genoemde basisscholen;
- o het Arke Stadion.

Toelichting op de uitvoering

Als de games op school gespeeld worden, dan kan de groepsleerkracht daar de begeleiding voor zorgen.

Worden de games in het trainingscomplex op Veldwijk of in het Arke Stadion gespeeld dan is er begeleiding nodig van een onderwijsmanager.

De fysieke omgeving van het trainingscomplex en het Arke Stadion van FC Twente is voor de leerlingen een extra motiverende factor. De uitvoering van de lessen zal dan ook veelvuldig op deze locaties van FC Twente plaatsvinden.

De voetballers, trainers, coaches, voorzitter en anderen van FC Twente kunnen virtueel een rol spelen in de games. Daarnaast kunnen de spelers een rol spelen in chatsessies (MSN-achtig). Fysiek aanwezig zijn, zal incidenteel geschieden.

Over de frequentie van de uitvoering worden de directeuren en de groepsleerkrachten betrokken. Maar we gaan toch wel uit van één á twee keer per week op school. Daarnaast vindt er naschoolse opvang plaats in de accommodaties van FC Twente; drie keer per week; na schooltijd (15.30 – 17.00 uur).

Ook over de wijze van selectie van de leerlingen moet nader gesproken worden met de directeuren en groepsleerkrachten van de betrokken basisscholen.

Speciale afronding deelname leertraject

Hierover wordt gedacht aan deelname aan sportactiviteiten op het trainingscomplex en bij afsluiting van een volledig leertraject c.q. een leerjaar een activiteit met de selectie van FC Twente.

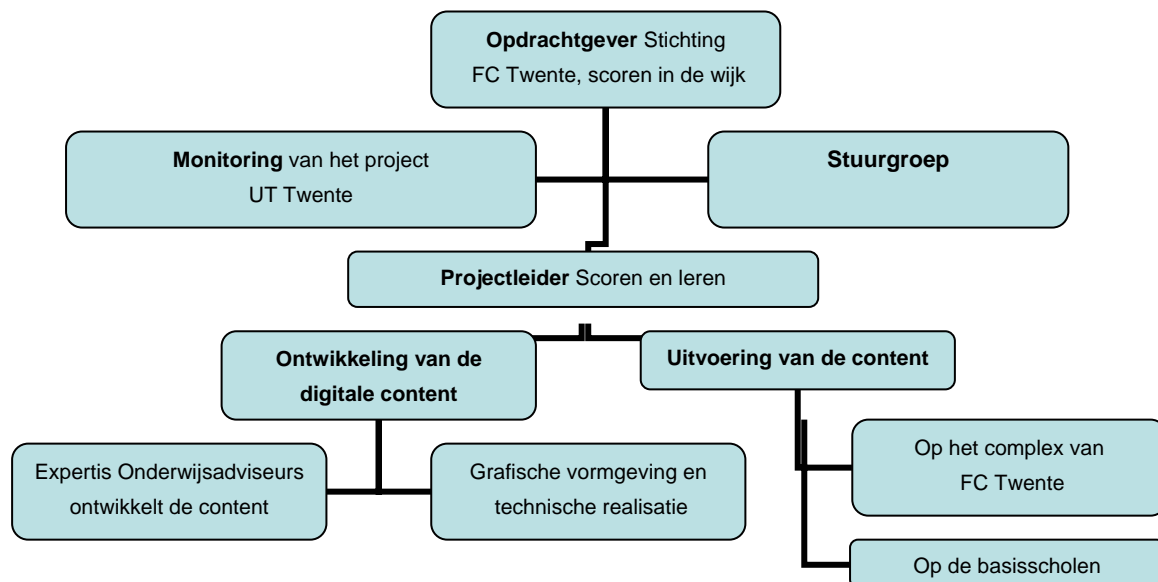
4. Organisatie

Het project **Scoren en leren** is een samenwerkingsverband van de volgende instellingen:

- Stichting FC Twente, scoren in de wijk
- Scala Welzijnswerk
- Gemeenten Hengelo en Enschede
- Deelnemende scholen
- Expertis Onderwijsadviseurs
- Grafische vormgeving en bouwers technische omgeving

Daarnaast zal de afdeling Bestuurskunde van de UT Twente **de monitoring en evaluatie** van het project uitvoeren. De Stichting FC Twente, scoren in de wijk en FC Twente hebben een overeenkomst tot samenwerking met de UT. Binnen die overeenkomst zal dit nieuwe initiatief worden ondergebracht.

Het onderstaande **organisatieschema** geeft een totaalbeeld van de organisatie en de uitvoering van het project.



Toelichting op dit organisatieschema.

- De opdrachtgever van het project Scoren en leren is de Stichting FC Twente, scoren in de wijk.
- Er wordt een projectleider aangesteld. Expertis Onderwijsadviseurs levert deze projectleider.
- De ontwikkeling van de game, de content en de digitale didactiek geschiedt in een samenwerking tussen Expertis Onderwijsadviseurs en de ontwerpers en bouwers van de game.

5. Kennisdeling en verspreiding

FC Twente en Expertis Onderwijsadviseurs opereren in hetzelfde (op)voedingsgebied. De kennis en vaardigheden die we in dit project opdoen, kunnen dan ook met andere sportclubs en basisscholen in Overijssel gedeeld worden. Ook is verdere verspreiding van de game in Nederland via gemeenten en andere BVO's goed denkbaar. Bij de technische opbouw wordt met vervangbaarheid van de spelomgeving rekening gehouden. Het project **Scoren en leren** kan de scholen een stap verder brengen bij het bereiken van hun innovatieve onderwijsambities t.a.v. onderwijsachterstanden.

6. Bijdragen van de diverse partners

De Stichting **FC Twente, scoren in de wijk** is de

- initiator en opdrachtgever van het project en draagt zorg voor zowel de coördinatie, gehele financiële verantwoording en huisvesting van delen van de uitvoering.

De **gemeenten Hengelo en Enschede**

- kunnen de onderwijskundige aanpak als de technisch innovatieve aanpak supporten door bijvoorbeeld een bijdrage vanuit het ICT Fonds en door inzet van GOA gelden.

Expertis Onderwijsadviseurs draagt zorg voor

- de content van de games;
- het beschikbaar stellen op bepaalde tijden van een ICT en/of taalexpert; al dan niet op afstand,
- het vervullen van de tutorrol in het spel.
- het begeleiden van leerkrachten en de onderwijsmanager.
- het verzorgen van voorlichtingsbijeenkomsten voor de ouders; i.s.m. Scala Welzijnswerk.
- het leveren van de projectleiding.

Scala Welzijn

- is in de wijk Berflo Es actief met een preventienetwerk 0-12 jaar. Dit project wordt samen met 3 andere projecten in Hengelo gevolgd in het kader van Operatie Jong en zij
- zal de onderwijsmanager leveren voor de buitenschoolse begeleiding en samen met Expertis Onderwijsadviseurs voorlichtingsbijeenkomsten organiseren en uitvoeren voor de ouders.

De **ontwerpers en bouwers** verzorgen van de grafische en technische realisatie van de game(s).

Stuurgroep Scoren en leren

De stuurgroep bestaat bij de start van het project uit mevrouw Annet van de Brink (Scala Welzijnswerk) en de heren Wim Reinders en Frans Winkels (Expertis Onderwijsadviseurs), Eric Kramer (TriMM), Robert de Groot (SOV Concept en Vormgeving), Drees Kroes en Gerard Oude Vrielink (Stichting FC Twente, scoren in de wijk).



7. Begroting kosten en financieringsmogelijkheden

De begroting is in drie onderdelen gesplitst en vervolgens worden financieringsmogelijkheden aangegeven.

7.1 Initiële kosten van het project			
Ontwikkeling van de digitale content		Onderdeel geschat	Totaal geschat
Inhoudelijke content	Expertis – contractbasis	60.000	
Technische realisatie	Marktpartijen – contractbasis	90.000	150.000
7.2 Operationele kosten			
Projectleiding	200 uren totale projectduur	20.000	
Begeleiding	500 uren totale projectduur	35.000	55.000
Infrastructuur	Apparatuur en netwerken		25.000
Huisvesting	Afkoop per jaar	7.500	15.000
Organisatie stichting	Afkoop per jaar	10.000	20.000
Publiciteit		2.500	10.000
Operationele kosten			125.000
Totaal initiële en operationele kosten 1^e fase			275.000
7.3 Financieringsmogelijkheden 1^e fase			
ICT Fonds gemeente Hengelo		60.000	
Projectgelden onderwijs achterstandsbestrijding Enschede		50.000	
Ministerie van VWS sport en onderwijs - achterstanden		60.000	
Verruiming in de WBSO; via Senter Novem		pm	
Stichting Kennisrotonde en inbreng partners		75.000	
GOA gelden		pm	
Overige bijdragen		30.000	
Totale financieringsmiddelen 1^e fase			275.000
7.4 Kosten ontwikkeling eventuele fase 2			
Uitbreiding content	Expertis – contractbasis	50.000	
Technische realisatie	Marktpartijen – contractbasis	50.000	100.000

Fase 2 zal in ontwikkeling kunnen komen indien de financiering daarvan door afzet van de game bij anderen tot volledige dekking van de dan te begroten kosten leidt.

Na het beëindigen van het experiment zullen er nog kosten zijn zoals het updaten van de game(s), het begeleiden van de leerlingen op het complex van FC Twente en huur van ruimte en faciliteiten.



8. Projectplanning

De hierna uitgewerkte planning is gebaseerd op het vooraf realiseren van de financiering.

Activiteit	Periode
Uitwerking plan	Oktober 2005 – november 2005
Onderzoek naar financieringsmogelijkheden	December 2005
Ontwikkeling van de content/game en uittesten bij de doelgroep	Januari 2006 – juni 2006
Ontwikkeling van een digitale didactiek	Maart 2006 – december 2006
Uitvoering	September 2006 – juni 2008
Vervolgontwikkeling van de game	Januari 2007 – juni 2008
Monitoring en evaluaties	Januari 2006 – juni 2008



9. Bijlage voor het maken van de begroting

Bij het vervaardigen van de begroting zijn de volgende indicatieve tarieven gehanteerd.

Grafisch ontwerp en technische realisatie:

Kosten deelproducties / content	Tarieven x € 1
Flash animatie (minuut)	1.750
Flash 3D animatie (minuut)	2.500
Video (minuut)	500
Geluidsfragment (minuut)	150
Stockfoto (stuk)	40
Dialogo script (100 woorden)	50
360 graden foto (stuk)	250
Tekening (stuk)	100

Tarieven voor de personele inzet van de betrokkenen:

Functie	Uurtarief x € 1
Administratief	50
Webmaster	65
Systeembeheerder	70
(Web)programmeur	82
Graficus	75
Software ontwikkelaar	85
Ontwerper / architect	87
Projectmanager	92
Senior projectmanager	100
Testen / onderwijskundige / Interaction Designer	85
Senior onderwijsadviseur	100
Onderwijsmanager project	65
Projectleider sport	75