

# GAMIFICATION

Een samenwerking tussen  
Aventus en H3lab

“Ontwerp je eigen vette leven”

## Wat is het

*GAMIFICATION* is een 12-weeks traject waarin studenten:

- Ervaren wie ze zijn
- Ontdekken wat ze kunnen
- Hun dromen omzetten in actie

## Voor wie

Studenten die:

- Moeten wachten tot de opleiding van hun keuze start.
- Gestopt zijn met hun studie en niet weten wat ze willen.
- Vastlopen, niet op school komen, moeite hebben met autoriteit.

## Doelen

De *DOELEN* van *GAMIFICATION* zijn:

- Preventie, zowel van vsv als van uitval later.
- Zelfkennis en zelfvertrouwen bevorderen, waardoor jongeren meer bewuste keuzes maken.
- Perspectief bieden, door vertrouwen in de jongere en door te denken in mogelijkheden.
- Bewustzijn creëren van welke rol school speelt als instrument om een “*VET LEVEN*” te kunnen leiden.



## Het traject bestaat uit 4 fasen:

### Fase 1 - START

- Landen
- De coaches en elkaar leren kennen
- Toelichting programma en werkwijze
- Afspraken
- Commitment

Doel van deze fase is dat jongeren zich *THUIS VOELEN*. Voor de komende weken is de plek bij H3lab een *VEILIGE PLEK* waar ze elkaar en de coaches leren kennen, langzamerhand gaan vertrouwen en waar ze zichzelf kunnen zijn. Aan het eind van deze fase wordt door de jongere het *COMMITMENT* uitgesproken dat hij meedoet. Dat betekent ook dat hij bereid is zich te laten coachen, af en toe een schop onder zijn kont accepteert en zich zal houden aan de afspraken.

### Fase 2 - IK

- Goalsetting
- Now-board / vision-board
- Angsten
- Dingen waar je goed in bent
- Wat heb je nodig?
- Wat is de basis?

In deze fase ontdekt de jongere *WIE* hij is, wat hij *KAN*, waar hij *ZIN* in heeft en waar hij *GELUKKIG* van wordt. Er wordt aandacht besteed aan de verschillende leefgebieden (relaties, geld, mindset, gezondheid, eigenwaarde, werk/studie)

### Fase 3 - DE REST VAN DE WERELD

- Omgaan met werkgevers / school
- Vrienden / familie (hoe zien zij jou?)
- Netwerk in kaart brengen
- Bedrijfsbezoek(en)

In deze fase gaat de jongere door de ogen van een werkgever / docent / ouder naar zichzelf kijken. Er wordt aandacht besteed aan wat belangrijk is als je werkt en / of naar school gaat en aan het belang van het hebben (en kennen) van een netwerk.



## Fase 4 - EEN ECHT PROJECT

- Met de hele groep
- In opdracht van bijvoorbeeld de gemeente, een bedrijf of school
- Samenwerken
- Werken met echte doelen
- Echt iets betekenen en opleveren

In deze fase komt alles wat de jongeren geleerd hebben samen. Ze gaan werken aan een concreet resultaat. Daarbij maken ze gebruik van elkaars kwaliteiten, maken ze afspraken en komen die na en communiceren ze zelf met hun opdrachtgever.

## Resultaat

Jongeren ervaren na *GAMIFICATION* een gevoel van controle over hun leven en hun toekomst. Ze hebben verschillende competenties aangeleerd (bijvoorbeeld probleemoplossend vermogen, zelfvertrouwen, samenwerken en werknemersvaardigheden) en zijn gestimuleerd in beroepsgeoriënteerd gedrag. Jongeren zullen op de korte termijn serieus overwegen om terug te gaan naar school en op de lange termijn hebben ze een grotere kans op succes in het vinden van een passende baan en het opbouwen van een carrière. Ze maken een realistische, behapbare planning die gebaseerd is op hun persoonlijke kwaliteiten, waarden en passies.

## Het verschil met andere trajecten

Er zijn tal van instrumenten die succesvol kunnen ingezet worden als interventies bij problematiek in de studie. *GAMIFICATION* is nadrukkelijk neergezet om complementair op te treden als instrument dat niet binnen school valt. Niet ter vervanging van hetgeen al geboden wordt.

De begeleiding binnen *GAMIFICATION* geschiedt door ondernemers en niet door docenten. Daarbij zijn alle interventies die worden gedaan gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek. Over alles wat wij doen is nagedacht. Niet alleen door ons, maar ook (en vooral!) door wetenschappers. Wij gebruiken alleen methodieken en interventies die bewezen effectief zijn. We gebruiken aspecten uit de SKILLS-methodiek, uit NLP, systemisch werk, Deep Democracy, etc.

Overal werken wij volgens de principes van H3lab. Dat betekent dat het altijd gaat over hoofd, hart en handen. En over de balans daartussen. Er wordt aandacht besteed aan de 'hele mens'. Daardoor krijgen jongeren hun hele leven (niet alleen het school-werk stuk) meer op de rit. Dit zal terugval voorkomen.

## Aanmelden

Op [www.h3lab.me](http://www.h3lab.me) kan via een formulier aangemeld worden.  
Of bel/app met 06-26035935.

