

@Facehoes, Voor het fysieke en digitale ontmoeten!

Doelstelling

De Klup Twente wil haar 45 jaar oude ontmoetingsruimte transformeren in @Facehoes. Een deels digitale voorziening dat enerzijds de huiselijke gezelligheid moet blijven bieden voor allerlei bestaande ontmoetingsactiviteiten als dansen, kletsen, spelletjes, voorstellingen, film enz. Anderzijds moet het nieuwe educatiemogelijkheden kunnen bieden voor allerlei vormen van digitaal ontmoeten, meedoen en actief zijn. Een ideale combinatie, waarmee de Klup Twente verder bouwt aan haar digitale toekomst in de overtuiging dat dit van groot belang is voor haar eigen voortbestaan.

Veel mensen met een LVB, maar ook ouderen hebben niet voldoende vaardigheden om met die toenemende digitalisering om te gaan en meer sociale en digitale uitsluiting dreigt dan. @Facehoes moet een ruimte worden met verschillende ICT-toepassingen waar men met behulp van interactief beeld en geluid aan de slag kan met doelstellingen als:

- *Het vergroten en ondersteunen van de zelfredzaamheid, in de zin van je eigen dingen kunnen regelen via het internet.*
- *Het vergroten van de mogelijkheden om je heen. Het internet is een onuitputtelijke bron van vragen en informatie en door deze apps te gebruiken wordt men minder afhankelijk van anderen.*
- *Het vergroten van eigen veilig netwerk als middel tegen vereenzaming. Mensen daarbij helpt veilig te leren omgaan met Social media: met het digitaal ontmoeten van anderen.*

Door deelname aan het digitale verkeer onder juist deze mensen te vergemakkelijken, vergroten we de mogelijkheden voor hen om maatschappelijk te kunnen participeren en voorkomen we digitale - en sociale uitsluiting.

De stichting wil met @Facehoes:

het verschil maken door goed de ogen open te houden als het gaat om digitale uitsluiting van mensen met een beperking. Dit door veranderingen te signaleren, te begrijpen, terug te brengen tot begrijpelijke ondersteuning aan haar doelgroep.

Inwoners en bedrijven uitdagend en flexibel vrijwilligerswerk bieden, waardoor de digitale vrijwillige inzet om mensen met een beperking te helpen zal toenemen.

Aanleiding

Al 50 jaar lang zorgen inwoners uit Twente via de Klup Twente als vrijwilliger ervoor dat mensen met een beperking kunnen meedoen en anderen ontmoeten. 45 Jaar terug heeft meester Siebelink daarvoor een gebouw met een centrale ontmoetingsruimte neergezet van goed sloopmateriaal van gebouwen uit Almelo. Omdat hij zag dat mensen met een

beperking werden buiten gesloten en eenzaam leven hadden. Dankzij dit burgerinitiatief zorgen momenteel meer dan 50 vaste activiteiten en kleine evenementen in de oude ontmoetingsruimte al jaren voor ontmoetingen en vriendschappen tussen mensen met en zonder een beperking van jong tot oud. Maar de ontmoetingsruimte is nauwelijks veranderd en dus sterk verouderd! En dat in een tijd waarin 'digitaal' het nieuwe normaal is in onze samenleving en veel van onze cliënten de mogelijkheden van hun smartphone of tablet omarmen. En om in de geest van onze oprichter te spreken; dreigt er wederom uitsluiting als we nietsdoen aan het 'nieuwe ontmoeten'!

We zien dat het meedoen moeilijker wordt door de steeds meer toenemende digitalisering van de maatschappij. Sociale en digitale uitsluiting vallen z gezegd in toenemende mate samen, in het bijzonder voor sociaal kwetsbare groepen. Dat wil de Klup Twente voorkomen door haar 45-jarige oude ontmoetingsruimte in het Meester Siebelinkhuis te transformeren in een sfeervolle ruimte waar men met behulp van digitale middelen elkaar fysiek en digitaal kan ontmoeten; elkaar daarmee passend kunnen helpen en leerzame ervaringen op kunnen doen.

We delen tegenwoordig veel meer met elkaar en ook met vreemden. Niet alleen in gesproken woord, tekst, maar ook met foto's, video's, waar we zijn, etc. Wat we normaal vinden en wat niet. We praten daarover meer en meer online, vinden lotgenoten en maken nieuwe vrienden. Veel mensen gebruiken daarvoor social sites als Facebook of Instagram. In vertrouwen wordt veel informatie gedeeld en het is maar de vraag hoe daarmee wordt omgegaan. Ook online wordt steeds meer geregistreerd en bewaard. Waar gebeurtenissen vroeger sneller werden vergeten, blijft dit nu voor 'eeuwig' bestaan. Er verandert dan ook veel in hoe we met elkaar omgaan en wat we belangrijk vinden. In dat proces zitten we middenin en dat de komende tijd nog wel zal doorgaan.

In de wereld van de informatie- en communicatietechnologie zijn mensen met beperkingen ondervertegenwoordigd. De moeilijkheden om toegang te krijgen tot deze wereld zijn inherent aan de aard van de beperkingen van deze personen. Wat voor de velen een wereld van mogelijkheden opent, verhoogt voor mensen met beperkte vaardigheden een extra drempel voor een volwaardige deelname aan de maatschappij. Dit geldt bij uitstek voor mensen met een verstandelijke beperking die op het internet willen gaan. Deze mensen zijn niet alleen digitaal zeer beperkt zelfredzaam, maar zij gaan ook lang niet altijd naar de juiste fysieke plekken voor hulp voor zover die er zijn in hun omgeving. Met @facehoes bieden we een vertrouwde plek aan met ondersteuning van aanwezige – echte en online e-vrijwilligers.

Wat is het innovatieve karakter van het project?

De ontmoetingsruimte biedt straks een enorme potentieel aan nieuwe digitale activiteiten die niet alleen aan de locatie van het Meester Siebelinkhuis gebonden zijn. Zowel vrijwilligers als deelnemers kunnen op afstand participeren in 'het ontmoeten'. Verder biedt het ons als faciliterende professional voor de vrijwillige inzet een kans om het tempo van innovaties binnen de digitale omgeving of samenleving structureel te volgen en daarop tijdig te anticiperen. Het zal ons op termijn ook ongekende mogelijkheden brengen als het gaat om nieuwe- en flexibele vormen van (jeugdige) vrijwillige inzet. Wat noodzakelijk is in deze tijd van schaarse vrijwillige inzet. Met de in dit project beschreven onderdelen van @Facehoes kunnen we nieuwe vrijwilligersactiviteiten ontwikkelen en daarmee bijvoorbeeld gericht aandacht besteden aan het toenemend gebruik van mediagebruik (via smartphones, tablets) bij onze doelgroep, met name kinderen in het speciaal onderwijs of in de jeugdzorg. Zij hebben vanwege hun beperkte vaardigheden vaak problemen met basisvaardigheden bij dit mediagebruik, zoals het kunnen begrijpen van applicaties of programma's. Hierdoor lopen zij meer risico op problemen én kunnen daarnaast ook minder eenvoudig profiteren van de

voordelen. De laatste jaren komen er steeds meer handige apps voor mensen met een beperking. Deze aangepaste en veilige apps kunnen mensen met een beperking helpen in het vergroten van hun zelfredzaamheid en van het verminderen van eenzaamheid. De Klup Twente kan daar met @Facehoes een belangrijke rol in spelen!

Verder willen we met @Facehoes ook de mogelijkheden onderzoeken voor het oprichten van E-KlupTwente. Vrijwilliger zijn bij E-KlupTwente is dan vooral een virtuele en flexibele activiteit. Inwoners die hulp willen bieden kunnen dan lid worden van het sociale netwerk Facebook. Daar kunnen ze andere vrijwilligers ontmoeten en informatie bekijken of uitwisselen over de mogelijkheden.

Samenwerking en co-creatie

Het ontwerp @Facehoes en de verbouwprojectbegeleiding is in handen van Martin Huiskes, de architect van 'LKSVD Architecten' die ook het Funiefitcentrum heeft ontworpen. Hij doet dit op vrijwillige basis! Voor de inhoudelijke kennis en vormgeving gaan we de samenwerking aan met Saxion, universiteit Twente, Studio MAD en lokale bedrijven. Verwacht wordt dat meerdere instellingen met mediawijsheid aan de slag gaan en daarvoor ook speciale programma's gaan genereren die ook goed in @Facehoes in gezet kunnen worden. Ook daarmee gaan we contact leggen. Belangrijke meerwaarde voor de stichting is dat wij als professionals en vrijwilligers met @Facehoes daarmee zelf ook kennis en vaardigheden vergaren over wat nodig is om te participeren in de digitale samenleving. Belangrijk voor het realiseren van onze kerntaken als professionele vrijwilligersorganisatie!

We vinden het daarbij belangrijk om vrijwilligers en de verschillende doelgroepen vroegtijdig te betrekken in het ontwikkelen van het programma-aanbod. We hopen daarbij gebruik te kunnen maken van jong talent, bijvoorbeeld studenten! Deze co-creatie-aanpak bevordert inzichten in de noden, wensen en beperkingen van de doelgroep en zorgt tevens voor draagvlak om van @Facehoes een succes te maken en ook vernieuwend te blijven. Want de ontwikkeling van digitale media gaat dermate snel dat het voor velen lastig zal zijn om up-to-date te blijven. Om dit deels op te vangen willen we met @Facehoes slimme en creatieve onderdelen bieden die het delen van digitale kennis met anderen mogelijk maakt en ons ook doorlopend informatie geeft over geschikte apps.

Kwartiermaker @Facehoes

@Facehoes is in deze opzet iets compleet nieuws wat we goed willen voorbereiden. Voor de opstartfase is het daarom noodzakelijk een soort kwartiermaker / coördinator aan te stellen die ervoor zorgt, dat iedereen in @Facehoes terecht kan, dat de voorwaarden goed geregeld zijn en dat de borging na de opstart ook goed geregeld is. We gaan daarom op zoek naar een persoon die kennis en kunde heeft van mensen met een digitale beperking en van social media. Daarnaast ook in staat is personen en potentiële partners samen te brengen en met hen activiteitenplannen te ontwikkelen met de mogelijkheden van @Facehoes.

Overzicht van de belangrijkste resultaten van de kwartiermaker:

- Er zijn 2 á 3 trainingsprogramma's beschikbaar
- Het gebruik van @Facehoes (planning en gebruiksinstructies) is duidelijk omschreven en vrijwilligers zijn voldoende geïnstrueerd als het gaat om veiligheid, het onderhoud en de updates
- Werving en training van vrijwilligers (en professionals) is georganiseerd
- Er zijn diverse potentiële gebruikers aanwezig en er is samenwerking met scholen voor stageplekken en voor inhoudelijke ontwikkeling

- Er is zicht op meerdere financieringsmogelijkheden als sponsoring, betrekken van bedrijven en subsidies
- Er vindt wekelijks PR en promotie plaats
- Er zijn 2 digiwijsprojecten ontwikkelt en aangevraagd voor verschillende doelgroepen;

Onderdelen @Facehoes

De bemensing: Digimaatje/ E-vrijwilligers (e-volunteers)

Bij alle activiteiten van de Klup Twente is vrijwillige inzet het uitgangspunt. Voor de bemensing van @Facehoes willen we dan ook deskundige vrijwilligers gaan werven. We hopen vooral jongeren hiervoor te interesseren. Voor de fysieke begeleiding in @Facehoes en als Digimaatjes die een aantal weken iemand willen begeleiden naar iets wat ze zouden willen leren. Dat kan soms zijn de eerste stap op een computer tot alleen maar met een bepaald programma of app werken. We denken dan vooral aan jongeren, die al vaak een voorsprong hebben als het gaat om kennis van Social media en het gebruik van apps.

De activiteitenonderdelen (activiteiten):

@Facehoes bestaat uit 6 interactieve gedeelten met allen hun eigen programmaonderdelen en activiteitenmogelijkheden:

1. Het E-Tafel terras

Het E-Tafel terras is een belangrijk onderdeel voor het nog op te zetten fysieke en digitale Inloopcafé. Tijdens deze activiteit ontmoet je anderen waarmee je tips kunt delen. Wat zijn leuke en handige apps? Hoe maak je een Facebookaccount aan? Vooral deze vragen en meer kan men straks terecht in ons digitaal inloopcafé. Hier kan men ook met andere geïnteresseerden tips en ervaringen uitwisselen. Of kan men terecht voor vragen over onlineaccounts. Bijvoorbeeld over het veilig instellen en gebruiken van sociale media. Of tips over het slim inrichten van je tablet of e-reader. Voor meedoen aan het Digitale Inloopcafé hoeven mensen zich niet aan te melden.

De ruimte beschikt over 2 of 3 E-tafels waarmee in groepjes van 4 aan de slag gegaan kan worden met bijvoorbeeld trainingen Social media, gebruik apps. De E-Tafel is een multimedia Multi Touch tafel die door middel van aanraken van het blad werkt. Het is een sterke tafel die je ook kunt treffen in openbare ruimten. Het heeft een oppervlak dat bestand is tegen water en gemakkelijk te reinigen is. Met de tafel kunnen ook recreatieve spellen gedaan worden.

Voorbeelden:

2. Stamtoavel

Een onderdeel in het E-Tafel terras de Stamtoavel. Met de digitale stamtafel kan vanuit het perspectief van de deelnemer via beelden onderwerpen worden ingebracht en daarna worden besproken. Ook kunnen er allerlei maatschappelijke, buurtgerichte en sociale initiatieven op geplaatst worden die geschikt zijn voor de deelnemers.

Voorbeelden:



3. De E-wallcorner

In deze projectiehoek kunnen we fysiek aan de slag met spellen die zich meer richten op samenwerking, contact maken, nieuwe dingen of toepassingen leren of ontdekken enz. In combinatie met beeld werkt dat beter dan wanneer het uitgelegd moet worden. Zo kan de lange muur deelnemers muziek laten maken. Het leuke daarvan is dat men moet samenwerken, want alleen kan men hooguit twee instrumenten aanraken. Daarnaast kan met de E-wallcorner de ontmoetingsruimte eenvoudig worden aangepast naar een bepaalde thema's, passend bijvoorbeeld bij gezamenlijke eetmomenten, gezellige dansavonden of als decor voor voorstellingen. Ook kunnen bezoekers in dit gedeelte even aan het strand zitten of bijvoorbeeld de verschillende jaargetijden beleven.

Voorbeelden:



4. De Appwall

De Appwall is geïnspireerd op het zogeheten snacken uit de muur. Altijd vers en warm aanbevolen! Op een deel van de muur worden continue 10-handige apps gepresenteerd. Drukt men op een van de apps, volgt er mondelinge uitleg. Apps die informatie geven over hele serieuze zaken als gezondheid en geld, maar ook apps met geschikte en veilige spelvormen. Het gebruik is dus heel divers en moet meerdere doelen dienen. Belangrijk doel

is dat het ook het de deelnemers continue up-to-date informatie kan geven over geschikte en inclusieve apps.

Voorbeelden:



5. De interactieve dansvloer

Dansen is ontmoeten. We willen de gezellige een dans- en ontmoetingsavonden graag voorzetten en in leermogelijkheden uitbreiden. Deze digitale dansvloer stimuleert het dansen en kan deelnemers ondersteunen in het leren van bepaalde dansen. In @Facehoes moet dat zowel op de oude manier als ook op vele digitale manieren mogelijk zijn met ondersteuning van aanwezige - en online e-volunteers.

Voorbeelden:



6. De Skypebox

Voor de meer individuele contactactiviteiten kan men terecht in een kleine ruimte naast de ontmoetingsruimte. Er komen steeds meer eenvoudige applicaties beschikbaar voor het zogeheten beeldbellen. Naast Skype zijn er mogelijkheden als Facetime, cContact, WhatsApp, en GoogleDuo. Ook zijn er apps en smartscreens ter preventie van eenzaamheid, zoals KOMP wat specifiek gemaakt is voor ouderen om het sociaal isolement.

Deelnemers kunnen in deze rustige ruimte geconcentreerd aan de slag met verschillende mogelijkheden van het beeldbellen, zodat ze kunnen kiezen welke app voor hen gemakkelijk is.

Voorbeelden:



Hoe participeren mensen met een beperking in het project?

Volop! Want @Facehoes is er in de eerste plaats voor mensen met een beperking. Zij kunnen altijd in de digitale ruimte terecht. Ze kunnen elkaar helpen en ondersteund worden door mensen die geen beperking hebben. Dat is goed voor meer begrip van en waardering voor elkaar. De Klup Twente gaat actief op zoek naar vrijwilligers met een beperking die @Facehoes willen ondersteunen en ontwikkelen, al dan niet vanuit huis.

Wat is de landelijke uitstraling en overdraagbaarheid aan anderen na afronding van het project?

Stichting de Klup Twente verwacht grote belangstelling voor deze innovatieve en digitale ontmoetingsruimte uit het hele land. Geïnteresseerde partijen zullen worden geïnformeerd. Het concept voor @Facehoes is 100% overdraagbaar.

Betrokkenen bij het project:

De Klup Twente, zorginstellingen, bedrijfsleven, fondsen, Saxion Hogeschool, universiteit Twente en de Almelose samenleving

Kosten project @facehoes

- Verbouwkosten (aanpassing ruimten annex sanitair)
- Aanschaf materialen - apparatuur
- Personeelskosten kwartiermaker @Facehoes