



HET PROJECT

Het project **STEP_UP: Stop Epidemic Growth Through Learning (STEP_UP: Stop epidemieën door te leren)** is een Europees Erasmus+ gefinancierd project dat in december 2020 van start ging en duurt tot eind februari 2023.

STEP_UP wil een trainingsinstrument ontwikkelen voor medewerkers in ondersteunende beroepen in de zorg en welzijn en beleidsmedewerkers op lokaal niveau. In STEP_UP maken de professionals kennis met de impact van gedrag, voorzorgs- en beleidsmaatregelen op de verspreiding van een pandemie. Door middel van een online serious game wordt geleerd hoe pandemieën kunnen worden voorkomen hoe ermee om te gaan.

DE CONTEXT

Sinds de eerste COVID-19-gevallen, hebben landen verschillende strategieën bedacht en toegepast om de pandemie het hoofd te bieden. Zodra de noodtoestand van de COVID-pandemie is opgelost, zal een op samenwerking gerichte aanpak door alle partijen essentieel zijn. Samenwerken als een collectief en investeren in participatief burgerschap, zijn de sleutels hiervoor.

Het is onvoorstelbaar dat deze tijd zonder gevolgen blijft, maar ook dat er zich geen andere noodsituaties zoals deze zich zullen voordoen in de toekomst. Het gebruik van telewerken, het sociale afstand houden en de toegenomen zorgbehoeften hebben onvermijdelijk tot gevolg dat nieuwe werkmethoden zullen moeten worden ontdekt. Maar ook werd duidelijk dat we oog moeten hebben en houden voor de kwetsbaarheid van mensen en kwetsbaarheden in de samenleving. Daarnaast zullen veranderingen in werk en opleiding, uitvoering en routines nodig zijn die pas in de komende maanden of jaren beter duidelijk zullen worden.

Naast alle innovaties die nu worden ontwikkeld en de nieuwe manieren waarop diensten worden verleend, is er de noodzaak om initiatieven te nemen die de vaardigheden van professionals in de zorg- en welzijnssector, besluitvormers, mantelzorgers en vrijwilligers verder zullen vergroten. Hierdoor zullen zij goed voorbereid zijn om in de toekomst met dergelijke noodsituaties om te kunnen gaan.

DOELSTELLINGEN

1. Ontwikkelen van een waardevolle, ondersteunende en innovatieve training toolkit met een online spel, trainingsmateriaal en verdere begeleiding.
2. Zorgen voor een goede exploitatie van en bijdragen aan informele leervormen, vooral voor mensen met lagere opleidingen of kwalificaties. Het online spel moet gemakkelijk toegankelijk zijn en aantrekkelijk om te spelen.
3. Mensen in ondersteunende beroepen in de zorg en welzijn, lokale besluitvormers, mantelzorgers en vrijwilligers goed op te leiden, mondiger te maken en hen te ondersteunen bij het omgaan met noodsituaties zoals pandemieën.
4. Doelgroepgerichte handvatten en inzichten aan te reiken voor vroegtijdige opsporing, preventieve maatregelen, interventies in de gezondheidszorg en welzijnssector, beleidsmaatregelen en communicatie naar belanghebbenden op maatschappelijk en politiek niveau.
5. Zorgen voor goede verspreiding en duurzame borging van de projectresultaten.

DOELGROEPEN

STEP_UP is in eerste instantie gericht op mensen in ondersteunende beroepen in de zorg en het welzijnsveld, lokale besluitvormers, mantelzorgers en vrijwilligers, maar het spel zal ook geschikt worden gemaakt voor iedereen die het spel wil spelen. Met STEP_UP wordt het opleidingsaanbod op het gebied van volwasseneneducatie vergroot, speciaal ook leermogelijkheden voor mensen met lagere opleidingen of kwalificaties.

Het STEP_UP-spel en de toolkit zullen de gebruikers in staat stellen vaardigheden op te bouwen en hun veerkracht te vergroten om hun omgeving in crisissituaties te verbeteren. Professionals in gemeenten en welzijnsorganisaties en mensen in ondersteunende functies, zullen worden aangemoedigd om beter te begrijpen waar zij betrouwbare informatie kunnen vinden. Zij leren om te gaan met de context van een pandemie en kunnen beleidsbeslissingen beter plaatsen of uitleggen. Vrijwilligers van verenigingen en andere maatschappelijke organisaties krijgen de mogelijkheden en strategieën aangereikt om bij te dragen tot een betere bewustwording van het bredere publiek.

Alle doelgroepen krijgen ideeën voor strategieën om in te grijpen aangereikt. Hierdoor kunnen zij optreden als expert en zijn zij in staat goede praktijkvoorbeelden over te dragen aan anderen en organisaties. Wat mensen met een lager opleidingsniveau betreft, zullen de laagdrempelige aanpak en de gemakkelijke toegankelijkheid van de spelscenario's hen aanmoedigen om deel te nemen aan deze leerervaring.

RESULTATEN

Het kernresultaat van dit project is een educatief online spel. Het spel kan ook gebruikt worden als een recreatief spel voor het gewone publiek. In STEP_UP zullen de spelers de verspreiding van een pandemie moeten stoppen. Een lijst van maatregelen zal worden getoond waaruit de speler moet kiezen. De speler moet deze lijst leren kennen om in staat te zijn die maatregelen te kiezen die kunnen helpen om de verspreiding van het virus tegen te gaan zonder de economie te schaden of de woede van de samenleving te veroorzaken. Het spel kan ook helpen om de maatregelen van de overheid beter te begrijpen en deze te volgen (wat ze in de huidige tijd eigenlijk niet altijd doen) en om de ware feiten te onderscheiden van mythen en nepnieuws.

Naast de gaming tool en de complete training toolkit, zal ook een handleiding over sociale en beleidsinterventies geleverd worden. Deze biedt doelgroepgerichte richtlijnen en inzichten over vroegtijdige opsporing, preventieve maatregelen, interventies in de gezondheidszorg en de welzijnssector, beleidsmaatregelen en communicatie. Het handboek zal worden aangevuld met praktijkgerichte gebruikersverhalen, goede praktijken en geleerde lessen.

PARTNERS

Bij het project zijn vijf partnerorganisaties in vijf Europese landen betrokken:

- SHINE 2Europe (Portugal)
- AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Netherlands)
- ISIS – Sozialforschung, Sozialplanung, Politikberatung (Germany)
- Wise Angle (Spain)
- Croatian Institute of Public Health (Croatia)

EUROPESE COÖRDINATIE

SHINE 2Europe (Portugal)
Carina Dantas and Luís Dias
Rua Câmara Pestana, Lote 3 - 1ºD/F, 3030-163 Coimbra, Portugal
carinadantas@shine2.eu or luisdias@shine2.eu
stepupgame.eu



Mede gefinancierd door het
programma Erasmus+
van de Europese Unie

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in. De inhoud geeft de standpunten van de auteurs weer en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de daarin opgenomen informatie.