



Bijlage Voorstel Kortenberg

Hoe werken we?

Authier Degryse

Bijlage Voorstel Kortenberg	0
Denkwijze	3
Al doende leert men	3
Onze ingrediënten	3
Aanpak	4
Fietsers en stappers belonen	4
Verplaatsingen registreren.....	4
Munten verdienen	6
Munten inruilen voor een beloning.....	6
Welke beloningen?.....	6
Funfactor	7
Het spelplatform	7
Educatie & campagnes	10
Campagnekalender	10
Integratie in lespakket	12
Vorbereide lesjes en filmpjes	12
Quizen op het platform	12
Spelbord in de klas.....	12
Informereren & verbinden	13
Community manager	13
Opstart begeleiden.....	13
Campagnes orkestreren	15
Project opvolgen.....	15
De ouders informeren	16
Infodocument	16
Campagnepagina	16
Facebookgroep	17
FAQ	17
Is het makkelijk ouders te overtuigen?.....	17
Management-en mobiliteitsplatform	18

Overzicht.....	19
Logboek.....	19
Muntenbeheer.....	19
Gevaarlijke punten.....	19
Campagnes.....	19
Beloningenbeheer.....	19
Resultaten.....	20
Impact.....	20
Cijfers.....	20
Ervaringen delen.....	21
Persaandacht.....	21
Gegevensbescherming.....	22
Wie kan wat zien?.....	22
Integriteit gegevens.....	22
Locatie opslag gegevens.....	23
Verzoeken en klachten gebruikers.....	24
Melding van incidenten.....	24

Denkwijze

Al doende leert men

High-Five bestaat al 4 jaar. Het eerste jaar zijn we gestart met een proefproject. Tijdens die proef konden kinderen een cinematicket scoren als ze de helft van de dagen naar school stapten. Uit het proefproject konden we besluiten dat we bijna alle kinderen voldoende kunnen triggeren om te even te stappen naar school, maar dat we slechts een 20% kinderen zagen die het ganse jaar blijven stappen en trappen voor die ene beloning. Willen we alle kinderen meekrijgen, dan moeten we verder gaan kijken dan enkel beloningen

Daarom gingen we aan de slag met game-ontwikkelaars om een **spelbeleving** te bouwen. Dat was een schot in de roos. Door spelelementen toe te passen en in de leefwereld van de kinderen te kruipen konden we er niet alleen voor zorgen dat er periodiek meer fietsen waren, maar dat ze ook bleven fietsen naar school. Bovendien voegden we ook **school-en klassenchallenges** toe waar klassen elkaar kunnen uitdagen. Zo ontwikkelden we een beloning-en belevingsplatform. Na de uitrol van deze V2 zagen we een enorme stijging van het aantal stappers en trappers. In sommige scholen kenden we een **verdubbeling** van het aantal fietsers en stappers.

Belangrijk is dat we bij het uitrollen van deze V2 is dat je het **onderwijs moet meehebben**. De uitvoering van de evenementen moet goed gekaderd worden voor de kinderen. Je mag dit niet in handen leggen van de leerkrachten. Hetzelfde geldt voor het registreren van de bandjes, het beloningenbeheer en het opmaken van uitdagingen. Daarom beslisten we per direct een **'community manager'** bij High-Five aan te nemen. Het was de bedoeling dat deze persoon uit het onderwijs kwam, die leerkrachten begrijpt en die het project onderwijsvriendelijk maakt.

We vonden de geknipte persoon, Lore. Lore neemt al het werk uit handen van de scholen. De evenementen worden van A tot Z in samenspraak met de school en de gemeente georganiseerd. Er worden briefings opgemaakt, lesjes worden voorbereid en de administratie wordt uit handen genomen. HighFive wordt letterlijk in een **kant en klare doos geleverd**. In die doos zit een starterspakketje voor elk kind met een geregistreerd bandje, infomateriaal, inlogbadges en stickers. In onze huidige scholen zien we een grote tevredenheid van de leerkrachten. Uit enquêtes blijkt dat de leerkrachten gemiddeld 15min tijd per maand in het project stoppen.

Onze ingrediënten

Zo hebben we door de voorbije 4 jaar 4 succesingrediënten kunnen samenstellen die ervoor zorgt dat we onze missie, een gedragsverandering op lange termijn, kunnen bekomen.

- Fietsers en stappers **belonen**
- **Spelmethoden** toepassen
- **Sensibiliseren**
- **Community** bouwen

Aanpak

Fietsers en stappers belonen

Verplaatsingen registreren

Leerkrachten mogen geen werk hebben om elke dag kinderen stickers te geven of vinkjes te zetten. Als we de kinderen het ganse jaar door willen laten sparen voor munten moeten we dus een **volautomatisch** systeem maken. Belangrijk is dat dit systeem ook **fraudebestendig** is, want het gaat immers over beloningen. Tijdens ons proefproject merken we ook hoe creatief ouders zijn om 'gratis munten' te verdienen. Daarom hebben we verschillende hardware ontwikkeld voor zowel de fietsen als voor de voetgangers.

Fietsers

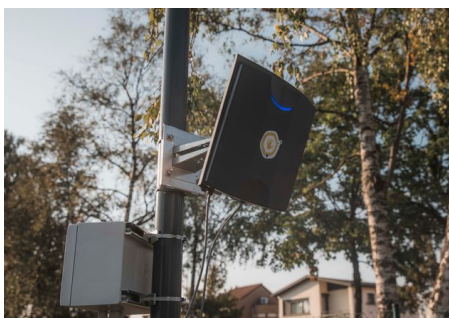
Fietsers krijgen van ons een fietsentag. Deze bevestigen de kinderen aan de voorvork van hun fiets. Bij het binnenrijden van de fietsenstalling staat een teller die automatisch verbinding maakt met de tag op de fiets. Zo worden alle fietsen met een tag die de fietsenstalling binnenrijden, automatisch geregistreerd.



Technische vereisten

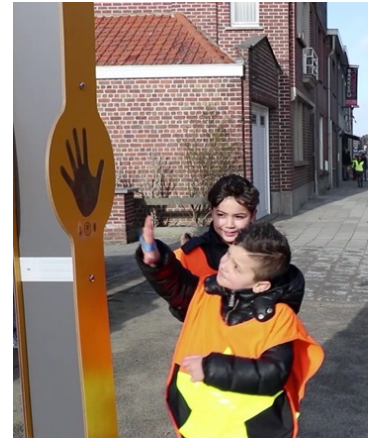
Voor de installatie van de fietsenteller hebben we netstroom nodig. De teller kan zowel aan de muur of aan een paal bevestigd worden. Het is belangrijk dat de teller onder de juiste hoek hangt om zo te verzekeren dat alle kinderen correct gescand worden. De analyse doen we aan de hand van een plaatsbezoek.. Indien er een paal moet bijgeplaatst worden voor de installatie (kan ook een houten paal zijn), dan is dit de verantwoordelijkheid van de gemeente.

De tags die we op de fiets bevestigen zijn passief. Dat wil zeggen dat ze niet moeten opgeladen worden. De tags zijn getest op industriële standaarden en zijn bestand tegen regen, wind en vallen.



Voetgangers

Kinderen die stappen naar school krijgen de kans om onze palen te 'high-fiven'. Die palen staan op de weg naar school. Afhankelijk van de schoolomgeving zijn dat meestal 3 palen. Alle voetgangers krijgen van ons een bandje die ze makkelijk aan en af kunnen doen. Met dit bandje kunnen ze de palen scannen. Er komt een blietje en lichtje uit de paal dus de kinderen weten dat ze geregistreerd zijn. Wandelende kinderen zijn meestal de jongere kinderen, die vinden het net heel leuk en speels om te high-fiven langs de palen. Bovendien kunnen we ze aanzetten om een bepaalde route (waar de palen staan) te gebruiken.



Technische vereisten

De palen werken op zonne-energie en kunnen bevestigd worden op elke verlichtingspaal of verkeerspaal. De installatie is niet invasief en na wegnemen blijft de oorspronkelijke paal volledig intact. Door de autonome stroom via zonne-energie hebben we geen openbare werken of netstroom nodig.



Munten verdienen

De High-Five munten kunnen uiteraard verdiend worden door te fietsen en stappen naar school. Maar kinderen kunnen ook munten verdienen als ze verkeersveiligheidsoefeningen maken in ons platform en als ze fluo dragen tijdens actieperiodes. Tijdens de winter kunnen de kinderen bovendien extra munten verdienen.

Munten inruilen voor een beloning

Via het online portaal kunnen de ouders en de kinderen hun vooruitgang opvolgen. Er is een winkeltje waar de kinderen hun munten kunnen inruilen voor een beloning. In hun portefeuille kunnen ze zien hoeveel munten ze al bijeen gespaard hebben.



Welke beloningen?

De gemeente kiest zelf welke beloningen er aan de kinderen wordt gegeven. We raden altijd een leuke mix aan tussen kleinere beloningen en grotere beloningen. Zoals een cinematicket of een fluoklapbandje. Zo kunnen kinderen leren sparen voor een grote beloning en blijft het ook haalbaar voor kinderen die minder fietsen om ook een kleine beloning te behalen.

Daarnaast raden we ook altijd aan om groepsbeloningen aan te bieden. Dat zijn beloningen die in de klas of in de school worden georganiseerd. Het leuke hiervan is dat deze beloningen niet altijd geld hoeven te kosten. Denk aan 10 minuten extra speeltijd, een klasfuif of frietjes over de middag. Dit is letterlijk onbetaalbaar voor de kinderen, want een cinematicket kunnen de ouders kopen, maar 10 minuten speeltijd niet.

Beide soorten, individuele-en groepsbeloningen, worden bij de meeste projecten aangeboden. We helpen altijd met het opzetten van nieuwe beloningen, we inspireren met onze beloningscatalogus en we vermelden enkele best-practices uit andere gemeenten. Via het managementplatform wordt de flow voor inruilen van de beloningen verzorgd, zo is er een stocktelling en zijn er logs om te zien welke kinderen welke beloning hebben ingeruild. Digitale beloningen (zoals een online ticket) zijn trouwens ook mogelijk.

Extra speeltijd



Geen huiswerk!



Trampolinepark



Fietslichten



Funfactor

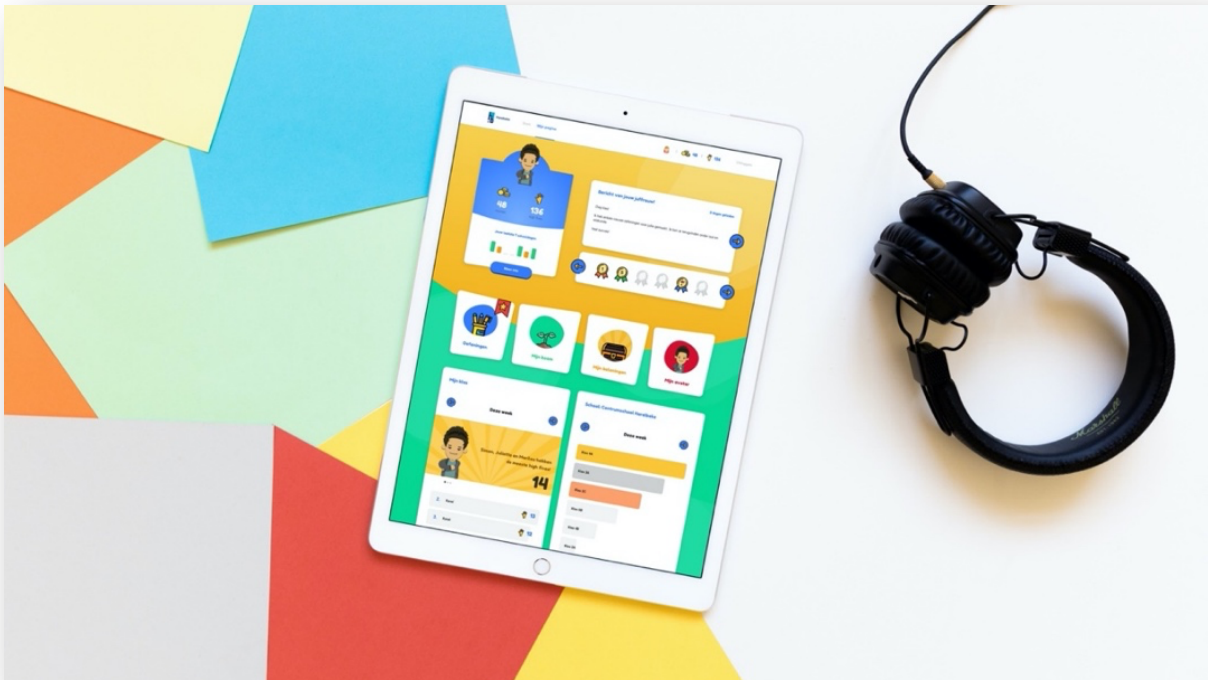
Het belonen op zich geeft natuurlijk al een grote funfactor, zeker in het begin gaan kinderen fanatiek munten verzamelen. Het is belangrijk dat dit verzamelen van munten ook in een leuk kader wordt gegoten voor de kinderen. Moesten de kinderen enkel een virtuele portefeuille kunnen raadplegen en hiermee beloningen inruilen wordt het al snel saai en verliezen we aandacht van kinderen (die al een hele korte aandachtspanne hebben).

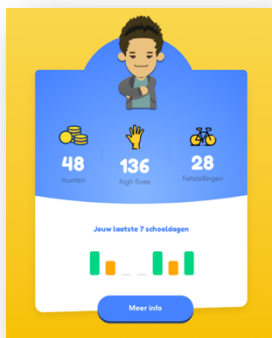
We moeten de **kinderen betoveren**. Met enkele game-ontwikkelaars kropen we in de leefwereld van de kinderen, die nu opgroeien met allerlei games. De game-ontwikkelaars konden de verschillende componenten aanduiden die de succesvolle games van vandaag net zo boeiend maken. Bij High-Five gebruiken we ook enkele van deze componenten om een zo groot mogelijke betrokkenheid van de kinderen bij het project te krijgen. En omdat het fantastisch is om een lach op de kids hun gezicht te toveren natuurlijk.

Het spelplatform

Elk kind heeft toegang tot dit platform. Hier kunnen ze de vooruitgang raadplegen van zichzelf (aantal munten en medailles) en van hun klas (positie op het klasement en vooruitgang van klasdoel). Daarnaast voegden we educatie- en spelelementen toe om kinderen in aanraking te laten komen met duurzaamheid- en verkeerstopics op een verstaanbare en vooral leuke wijze.

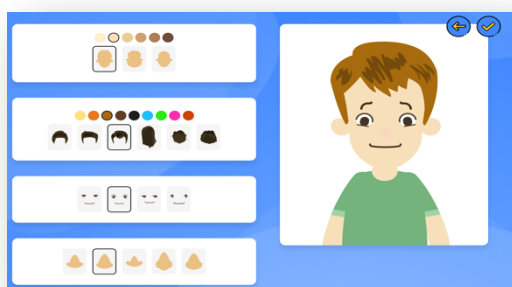
We lopen even door de elementen van het spelplatform.





Aantal punten opvolgen

Centraal staat de vooruitgang van het kind in het spel. Kinderen kunnen hier zien hoeveel verplaatsingen en kilometers ze hebben afgelegd en hoeveel munten ze in hun virtuele portefeuille hebben.



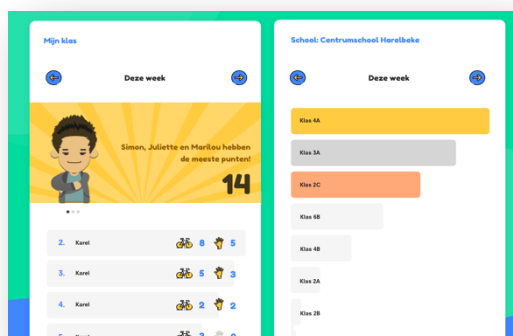
Een avatar bouwen

Kinderen kunnen een eigen personage bouwen naar hun wens.



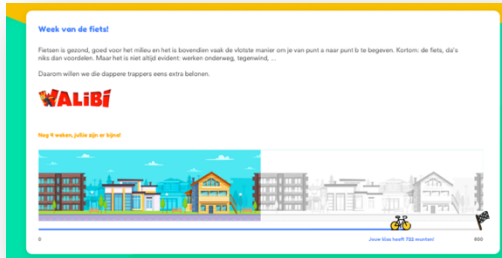
Medailles verdienen

Kinderen kunnen medailles verdienen door opdrachten te voltooien. Zo krijgen ze ijsbeerbadge als ze door winterweer naar school fietsen of doorzetter-badge als ze een ganse week lang elke dag fietsen naar school. De medailles komen in hun 'trofeekast' te staan.



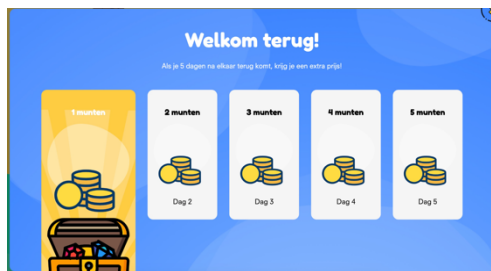
Scorebord raadplegen

We woekeren groepsdynamiek aan door klassen elkaar te laten uitdagen. Op een klassement kunnen kinderen zien welke klassen het meeste High-Fives hebben. Zo kunnen ze strijden voor de High-Five trofee.



Kilometerchallenge

Kinderen krijgen een vooruitgangsbalk te zien. Hoe meer kilometer ze samen bijeen fietsen, hoe sneller de balk richting het doel beweegt. Wanneer het doel bereikt is hebben de kids de groepsbeloning (zoal extra speeltijd of dagje walibi) verdiend. Zo kunnen we een toffe campagne verzinnen. Denk aan 400km bijeenfietsen met zijn allen wat overeenkomt met de afstand tot Parijs. Wanneer het doel behaald is kan de klas dan een fuif in thema Parijs houden.



Multipliers

Door het jaar heen zijn er momenten waar kinderen extra munten kunnen sparen. Dat is zo tijdens de winterchallenge. Maar de gemeente of de school kan zelf ook een multiplier activeren. Dat doen we soms tijdens de week van de mobiliteit of andere actieweken in de gemeente. Ook wanneer kinderen wekelijks inloggen in het platform krijgen ze beloningsmunten.



Beloningen claimen

Met de verdiende munten kunnen kinderen uiteraard hun beloningen kopen. Deze kunnen ze via een webshop in het spelplatform bestellen. Wanneer ze voldoende munten hebben wordt de betaling uitgevoerd. Bij digitale beloningen (zoals toegangsticket in QR code) krijgen de kinderen onmiddellijk de code toegestuurd. Bij fysieke beloningen kunnen de kinderen hun beloning afhalen bij de receptie bij het tonen van hun code.

Educatie & campagnes

Onze missie is om kinderen meer op de fiets en te voet naar school te krijgen, maar vooral ook om de kinderen te leren hoe ze dit veiliger kunnen doen. Enerzijds volgen we het principe 'al doende leert men'. Dat doen we door kinderen ervaring te laten opbouwen door samen met de ouders te fietsen en stappen naar school. Anderzijds gebruiken we ons format ook om kinderen theorie bij te leren en ze te sensibiliseren over topics.

Sensibiliseren en theorie over verkeer is heel saai en vooral on-cool bij kinderen. Daar zit de sterkte van ons format waar we via beloningen en funfactor gedrag kunnen sturen. Zeker de kleinsten kijken ook sterk op naar de mascotte die hele gekke dingen doet maar zo wel wijst op de gevaren in het verkeer.

Campagnekalender

Er zijn 3 grote campagnes per jaar. Die campagnes duren enkele weken. Tijdens een van die weken komt superheld Five ook langs. De acties zijn: **KickOff** (de maand september), **FluoFestival** (november tot februari) en **Sportiefste School** (maart tot mei)

KickOff *fysiek op het schoolplein*

De Kickoff is het eerste moment waarop de kinderen kennis maken met het project en de mascotte 'Five'. Op het schoolplein wordt een optreden gegeven waar kinderen ook vragen gesteld krijgen binnen het thema. De opvoering duurt 15 a 20 minuten. Van de leerkracht krijgen ze hun 'starterpack' met tags en info voor de ouder.



FluoFestival *fysiek op het schoolplein*

Vanaf de herfstvakantie tot de paaskantie motiveren we het dragen van Fluo. We maken fluo cool door samen te werken met Influencers waar kids naar opkijken. Op het gameplatform kunnen ze fluomedailles verdienen &



Sportiefste School *fysiek op het schoolplein*

Het is een primeur. In 2022 zou de actie voor het eerst uitgevoerd worden. In maart (tussen de krokus- en paasvakantie) gaat Five op bezoek met een bijzondere aankondiging. Om zijn missie te vervullen gaat Five op zoek naar dé sportiefste School van 2023. De klassen en kinderen kunnen opdrachten voltooien en extra munten scoren door te stappen & fietsen. De school die, door de uitdagingen het meeste calorieën verbrand heeft, wint de titel. Deze school (één van onze Benelux scholen), mag dan een spetterend event op de school verwachten. Hiervoor trachten we samen te werken met boegbeelden in sport (bekende voetballers, fietsers, etc.)



Integratie in lespakket

Vorbereide lesjes en filmpjes

De campagnes worden altijd vergezeld door campagnemateriaal. Dit campagnemateriaal wordt verspreid via het spelplatform en via de leerkrachten. Hier zit altijd een foto of filmpje bij. In dit filmpje wordt op een ludieke wijze het thema naar voren gebracht. Een voorbeeld: bij de fluocampagne zit de mascotte op een gekke fiets zonder fluo. Hierop spreekt de community manager de mascotte aan op een speelse toon. Via een praktijkvoorbeeld zien kids het verschil tussen wel en geen fluo in het donker.. Tijdens het filmpje wordt ook uitgelegd wat de opdracht van de campagne is en wordt er aangekondigd wanneer langskomen op school om kids met fluo extra munten te geven.



Quizen op het platform

Het spelplatform is een ideaal format om kinderen op een leuke manier ook theorie bij te brengen. In het platform zitten er oefeningen die de kids kunnen maken. Standaard beginnen we altijd met 1 verkeersoefening. Tijdens de verkeersweek plaatsen we nog een oefening op het platform. In samenspraak. Met de school en de gemeente kunnen extra oefeningen toegevoegd worden aan het platform. Dat kan zelfs met eigen foto's, waardoor je een ervaring op maat kunt maken voor de kinderen. Kinderen verdienen munten bij het maken van een oefening.



Spelbord in de klas

We ontwikkelden het spelbord met de firma Level21, een bedrijf die zich specialiseert in ed-tech en spelbord ontwikkelingen. Samen maakten we een volledig offline spelbord die kinderen laat samenwerken om een weg tot school op het bord samen te stellen. Vervolgens moeten de kinderen vragen beantwoorden rond duurzaamheid, gezondheid en veiligheid. De eerste die op het spelbord, via de High-Five paal op school aankomt wint het spel. Het spel werd gekoppeld aan leerdoelen en was ook aanwezig op de boekenbeurs.



Informereren & verbinden

Het project draait om de kinderen, maar de eindgebruikers zijn ook de ouders, de leerkrachten, de directie en de gemeente. Voor een succesvol project moeten alle actoren betrokken zijn.

Community manager

Community manager Lore is de sleutelfiguur van het project. Lore komt zelf uit het onderwijs (kleuterjuf) en weet heel goed hoe leerkrachten en directies denken en werken. Lore is enerzijds de projectmanager van High-Five de opstart in goede banen leidt, denk hier aan overleggen met de school, installaties, afkloppen campagnes, de flow van beloningen opzetten, enzoverder. Anderzijds is Lore ook het gezicht van High-Five die communiceert met de leerkrachten en de ouders. Lore is dus de SPOC, de single point of contact. Een opsomming van de taken die Lore op haar neemt:



Opstart begeleiden

Na het tekenen van het contract zal Lore de regie nemen over de opstart. Om de start te faciliteren stellen we een **commissie** samen met minstens 1 contactpersoon per school en 1 contactpersoon die de belangen van de gemeente vertegenwoordigt. Meestal is dit de directie van de school en de mobiliteitsambtenaar van de gemeente. Ook een verantwoordelijke van de oudervereniging past in deze commissie.

Kick-Off overleg

Het eerste overleg is met deze commissie om het project af te kloppen. Hiervoor worden een aantal beslissingen gemaakt:

Er worden beloningen gekozen

Aan de hand van een beloningencatalogus inspireren we met de beloningen die al in andere gemeenten werden doorgevoerd. We bekijken ook waar de opportuniteiten liggen in de gemeente, zo kunnen we lokale handel verbinden of sportinitiaties aanbieden.

De locaties van de tellers worden bepaald

De locatie waar de voetgangers palen komen wordt besproken. Hier is een schoolroutekaart handig waardoor we de palen op veilige oversteekplaatsen of op trage wegen kunnen plaatsen. De plaatsing voor de fietsentellers wordt besproken met de school gezien we hiervoor een netstroom aansluiting nodig hebben. Indien nodig doen we een plaatsbezoek in de school.



Beloning- en campagnecatalogus

Deze documenten worden gebruikt tijdens het kick-off overleg ter inspiratie. Er wordt beschreven welke campagnes en beloningen we in het verleden uitvoerden en wat er bij komt kijken.

Briefing Leerkrachten

Na het afkloppen van het project geven we de leerkrachten een briefing. Deze briefing neemt niet meer dan 1 uur in beslag. Tijdens de briefing brengen we de missie van High-Five over en bespreken we de rol van de leerkrachten in het project. Er wordt door de software gelopen om te tonen hoe de resultaten uit hun klas kan opgevolgd worden. Tot slot vermelden we ook hoe het inruilen van de beloningen verloopt en welke campagnes dat jaar zullen plaatsvinden.



Administratie & installatie

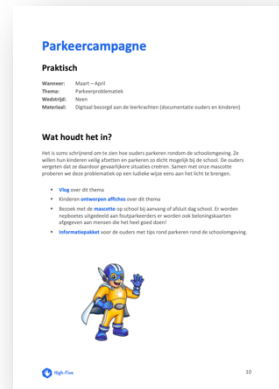
We maken alles klaar voor de kinderen. De bandjes en tags worden geactiveerd en gelinkt aan een kind. De inloggegevens worden op een kaartje geschreven en de informatieblaadjes voor de ouders worden opgemaakt. Dit wordt allemaal in 1 kant en klare doos gestopt. Deze doos wordt bezorgd per klas, de leerkracht deelt de inhoud van de doos uit aan de kinderen. Ondertussen gebeurden de installaties al in de schoolomgeving en staat de hardware klaar voor de start.

Kick-off op het schoolplein

Het project wordt officieel gestart met een Kick-Off. De community manager en de mascotte zijn aanwezig. Op het schoolplein voeren we een klein optreden op met de mascotte en maakt de community manager ondertussen kennis met de kinderen. Aan de hand van een aantal vragen leren we de kinderen beter kennen. Tot slot stappen we op het podium om de bedoeling en de werking uit te leggen. Alle kinderen krijgen vervolgens hun bandje en tag en ze kunnen een eerste keer High-Five. We sturen ook altijd een persmapje uit om de lokale krant foto's te laten nemen. Daarom is het altijd leuk dat de schepen(en) aanwezig kunnen zijn om een woordje uitleg te geven aan de pers.

Campagnes orkestreren

Door het jaar heen vinden de campagnes plaats die hierboven op pagina 14 beschreven zijn. Hier is het belangrijk te weten dat community manager Lore alles uit handen neemt en ervoor zorgt dat scholen zorgeloos kunnen deelnemen aan de campagnes. Zoals je al op de vorige pagina kon lezen zal Lore eerst en vooral de campagnes doorspreken met de samengestelde commissie van de school en gemeente. Daarna zal Lore tijdens het schooljaar altijd contact opnemen met elke school afzonderlijk om de campagne aan te kondigen. Deze aankondiging wordt ook vergezeld met een briefing. Deze **briefing** wordt ook uitgestuurd naar leerkrachten en maakt duidelijk wat het doel is van de campagne, welke leerdoelen worden behaald en wat we verwachten van de leerkracht.



De fluocampagne, trofee uitreiking, veilig verkeercampagne en de afsluitdag worden ook vergezeld met een **filmpje** die leerkrachten in de klas tonen. We zorgen er dus voor dat de leerkrachten de kinderen een **lesje** kunnen geven die **volledig voorbereid** werd van langs onze kant. Zo zullen er ook een aantal vragen zijn die de kinderen kunnen oplossen. Bij de veilig verkeer actie zal er ook een **verkeersquiz** online komen.

De verdere afspraken (tijdstop om langs te komen en locatie van het event) gebeurt met de verantwoordelijke van de school. We zorgen zelf voor het nodige materiaal.



Project opvolgen

Logischerwijze volgt de community manager ook het project op. Dat wil zeggen dat de functionaliteit van de scanners wordt gemonitord en dat vragen van leerkrachten, ouders of de gemeente worden behandeld. De gemeente en het onderwijs kan tijdens de kantooruren bellen en mailen naar Lore (0032 487 54 94 44 of lore@aptus.be). De ouders kunnen Lore bereiken via hallo@high-five.be. Er is ook een FAQ op de website die de meeste vragen van de ouders al kan beantwoorden.

De ouders informeren

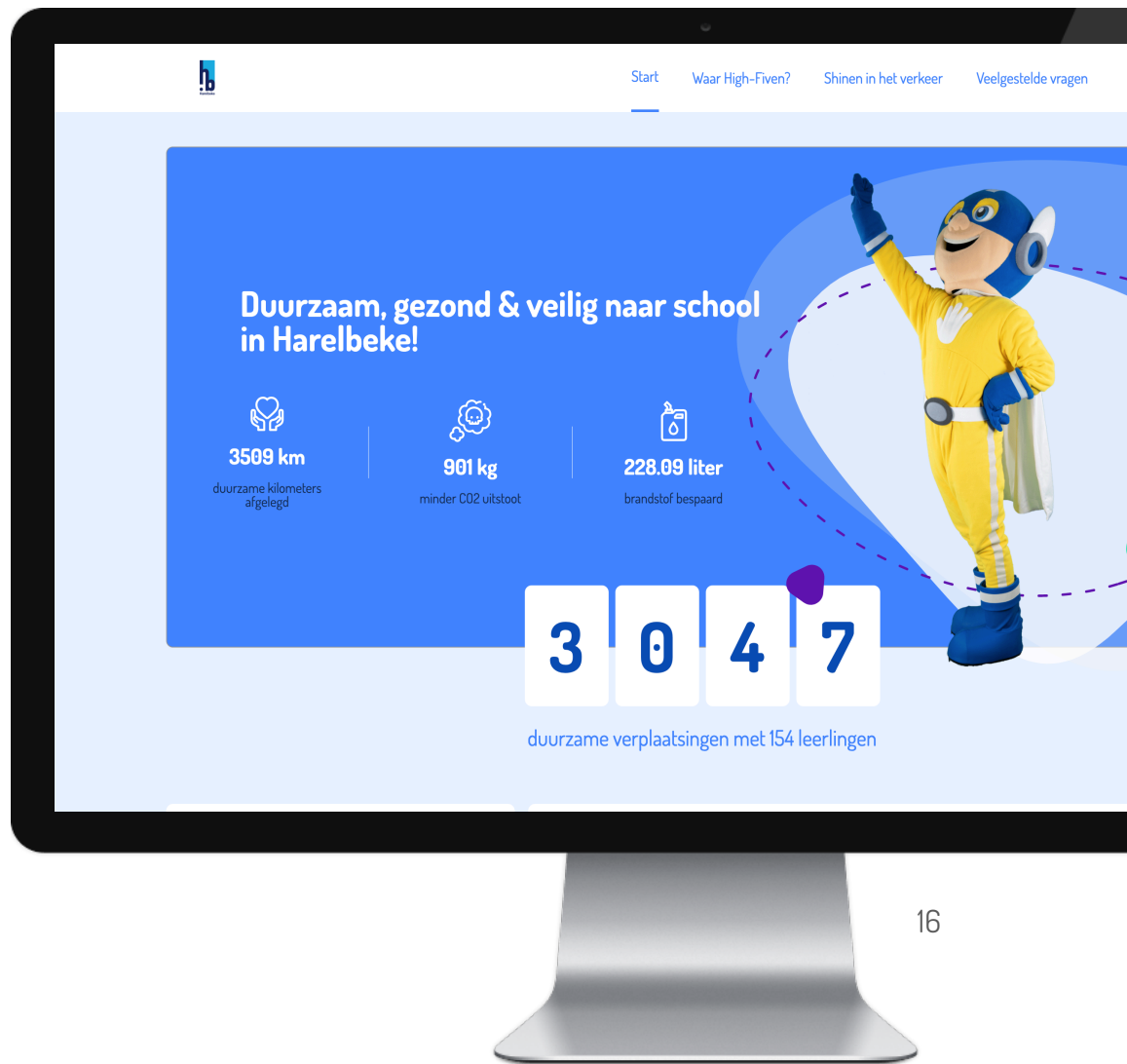
Infodocument

Net voor de start van het project krijgen de leerkrachten de klassenboxen die ze uitdelen aan de kinderen. Hierin zit al het nodige voor de kinderen, inclusief een infodocument voor hun ouders. Op het infodocument staat een korte **beschrijving** van het project en een **verwijzing naar de campagnepagina** en een uitnodiging voor de facebookgroep.

Campagnepagina

Op deze pagina kunnen ouders meer **info** vinden rond het project. Ze zien onmiddellijk welke scholen deelnemen, waar de paaltjes staan en kunnen zo hun slimste route naar school berekenen. Tijdens het project loopt de **kilometerteller** die aantoont hoeveel duurzame verplaatsingen er al behaald werden en hoeveel CO2 uitstoot hiermee werd uitgespaard.

Er is ook een **FAQ** (frequently asked questions) en een vragenformulier. Bovenaan en onderaan de pagina staan inlogknoppen waarmee de ouders en hun kinderen kunnen **inloggen** op het kidsplatform.



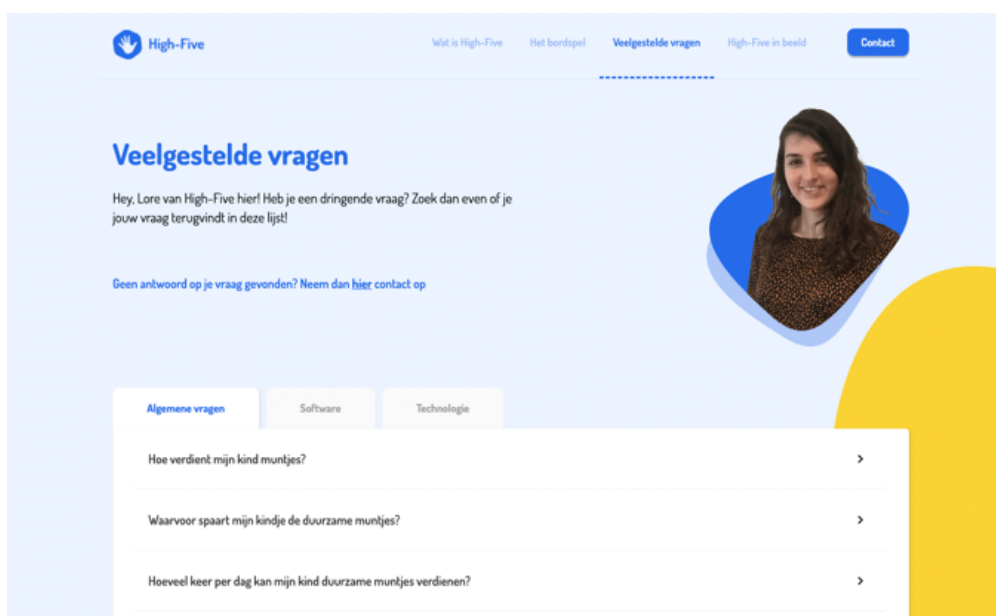
Facebookgroep

Per gemeente maken we een facebookgroep op. Elke ouder krijgt een uitnodiging om lid te worden van deze groep. Hier houden we de ouders op de hoogte van **aankomende campagnes, nieuwe uitdagingen, beloningen** en varia. We plaatsen hier ook foto's van klassen die de trofee gewonnen hebben en sfeerbeelden van de campagnes. Hiervoor vragen we uiteraard altijd toestemming aan de school en de kinderen.

Het is een facebookgroep, dus er is ook een tweezijdig verkeer. **Ouders stellen ook vragen** en reageren op posts. Zo kunnen we ouders snel op weg helpen en is er een directe lijn van de ouders naar ons toe. Dat zorgt ervoor dat kleine problemen of misverstanden snel opgelost kunnen worden.

FAQ

We kregen door de jaren heen heel wat vragen. Veel vragen komen frequent terug. Die plaatsten we onder een handige FAQ. Ouders kunnen hierop browsen en zoeken als ze een vraag hebben.



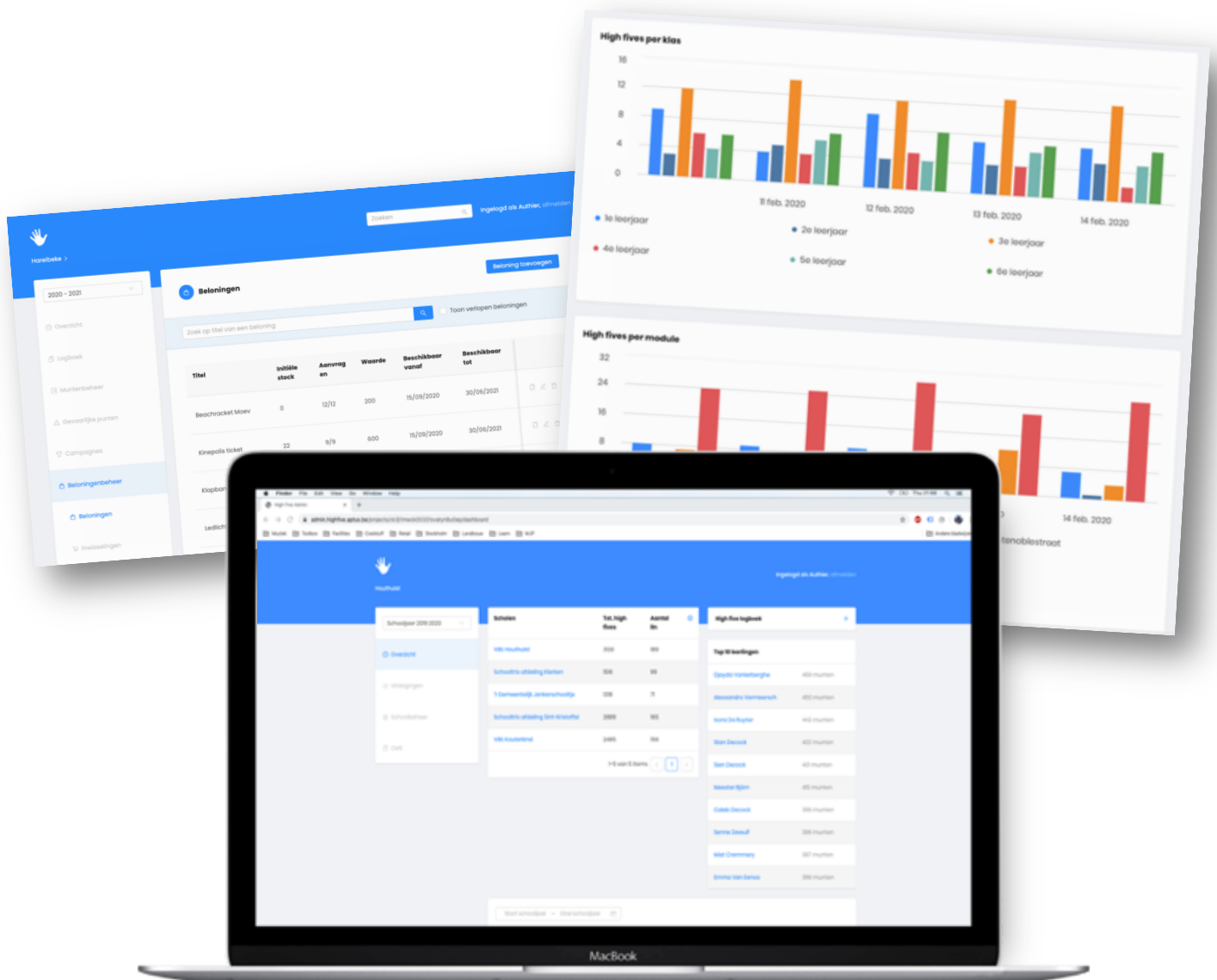
Is het makkelijk ouders te overtuigen?

De sterkte van het project zit hem in het feit dat **de kinderen hun ouders gaan motiveren**. Door het project zo aantrekkelijk te maken voor de kids trekken ze aan de mouw van mama en papa om meer te stappen en fietsen naar school. We zien dat ouders veelal de kinderen brengen naar school vanuit gemak, want het kost immers minder tijd om de kids te droppen aan de schoolpoort en vervolgens naar het werk te rijden. Bovendien is het ook comfortabeler om de kinderen met de wagen te brengen als het weer wat tegenzit. Door de kinderen elke dag te belonen en extra te belonen bij slecht weer zorgt dat ervoor dat ouders aangemoedigd worden door hun kinderen. Nadat de ouders over de initiële drempel zijn zien we dat ze zelf ook voordelen ondervinden (frisse neus en even rust + beweging voor de kinderen). Vanaf dat moment wordt het een gewoonte voor zowel de kids alsook voor de ouders. **Jong leert oud en jong geleerd is oud gedaan.** 😊

Management-en mobiliteitsplatform

De gemeente en het onderwijs krijgt ook toegang tot het managementplatform. Het managementplatform bestaat uit enkele bouwblokken zoals beloningenbeheer, campagnes, en muntenbeheer. Dit is de **cockpit** voor het project. **We nemen zelf de regie over deze cockpit**, maar indien gewenst kan de gemeente of de school nog extra input leveren zoals muntmultipliers activeren of extra oefeningen toevoegen.

We verzamelen ook wel wat data met het project. Die data kan ook nuttig zijn voor de gemeente om een inzicht te krijgen op de mobiliteit. Daarom hebben we een mobiliteitsplatform ontwikkeld die de gemeente kan gebruiken om live de statistieken op te volgen. Dat gaat over het aantal gefietste en gestapte kilometers, maar ook uit welk schooljaar de kinderen komen die dit stapten en uit welke zone de meeste stappende en trappende kinderen komen.



Overzicht

In het overzicht kan je per school zien **hoeveel er werd gestapt en getrapt**. Je kan ook zien welk leerjaar de beste cijfers haalde. Op een heatmap kan je zien uit welke zone de meeste kinderen stapten naar school.

Logboek

In het logboek worden de **registraties per tag en per scanpaal** opgenomen. Dat gebruikt onze community manager om na te gaan of alle palen actief werken. Ook wanneer een kind zijn registratie niet zou gelukt zijn kunnen we dit via het tagnummer opzoeken in het logboek en extra munten toekennen aan het kind.

Muntenbeheer

Het muntenbeheer dient om de **muntransacties** te volgen én om **periodieke acties** in te voeren. Er kan een **multiplier** ingesteld worden. De factor van vermenigvuldiging en de duurtijd kan gekozen worden. Denk bijvoorbeeld aan een actie tijdens een mobiliteitsweek, daar kan dan een vermenigvuldiger x2 ingesteld worden tijdens deze week. Zo kunnen kinderen 2x meer munten opsparen.

Gevaarlijke punten

Ouders kunnen via de campagnepagina ook feedback geven over de infrastructuur via de rode knop. Alle **meldingen** worden samengebracht onder de rubriek gevaarlijke punten in het mobiliteitsplatform.

Campagnes

Hier kunnen nieuwe campagnes en uitdagingen toegevoegd worden. Deze worden vooral door de school gebruikt om bv extra speeltijd of een klasfuif te geven als kids een doelstelling behalen. De school vult zelf in op hoeveel punten ze het doel zetten en welke termijn de kinderen hebben om dit bijeen te sparen. Na enkele simpele kliks is de campagne gesaved en komt er automatisch een pop-up en een vooruitgangsbalk in het platform van de kinderen.

Beloningenbeheer

Hier wordt een stocklijst aangemaakt van de beschikbare beloningen. Er wordt ook een logboek bijgehouden van de ingevulde beloningen. De school kan zien welk kind welke beloning heeft aangevraagd en kan de aanvraag afvinken als de beloning werd geleverd.

Resultaten

Impact

Het project heeft niet alleen impact op de mobiliteit maar ook op de sociale woonomgeving van de ouders en de kinderen. Meer stappen en fietsen naar school zorgt ervoor dat de kinderen meer beweging hebben en met een frisse neus op de bank zitten. Het zorgt er ook voor dat kinderen meer samen met andere kinderen uit andere leerjaren samen kunnen fietsen, wat vrienden maken bevordert. Bovendien zorgt het project ook voor de ouders voor een positieve kijk op de omgeving, want er is aandacht is voor veilig verkeer en de boodschap wordt op een leuke manier overgebracht die hun kinderen gelukkig maakt.

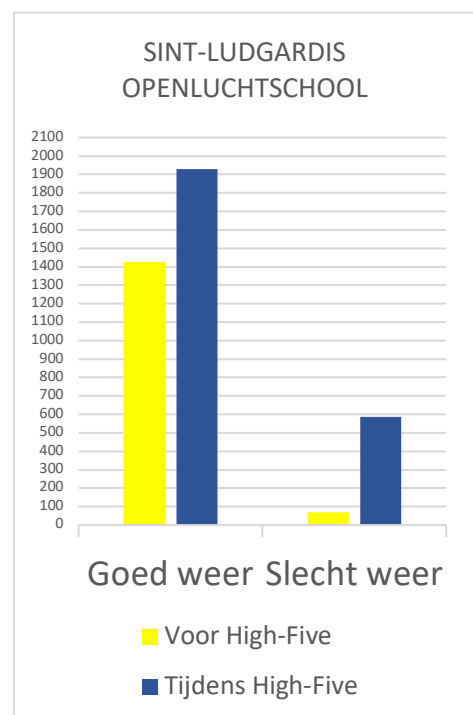


Cijfers

In de gemeente schoten voerden we onze eerste nulmeting uit. Deze meting gebeurde bij zowel goed weer alsook bij slecht weer, zodat we de impact op allebei de situaties konden vergelijken.

We zien een algemene stijging van 68% op het aantal fietsers in de scholen. Voor de start van het project kwamen al heel wat kinderen met de fiets naar school, bij goed weer konden we vervolgens een stijging van 41% van het aantal fietsen bekomen. Vooral opvallend is de stijging bij slecht weer, daar kennen we een stijging van 700%, een verzevenvoudiging. Dat bewijst dat het project vooral de gewoonte aanpakt en dat kinderen gewoon blijven fietsen ongeacht de omstandigheden.

De cijfers die we hier verzamelden gaan over een termijn van een half jaar, het is dus geen momentopname tijdens de eerste maand van het project.



Ervaringen delen

We nodigen jullie als gemeente uit om de ervaringen te delen met besturen en die al aan de slag gingen met High-Five. Hieronder vind je enkele contactpersonen betrokken bij High-Five doorheen Vlaanderen.

- **Schoten** – Anouck Verstraeten (directeur school)
- **Harelbeke** – Ellen Vandeputte (strategisch planner)
- **Anzegem** – Anja Desmet (schepen mobiliteit)
- **Peer** – Steven Mathei (burgemeester)



Persaandacht

High-Five zorgt voor spectaculaire modal shift: 68% meer fietsende leerlingen (Schoten)
Slimme Technologie belooft kinderen die stappen en fietsen (Diest)
Stad Peer wil meer kinderen op de fiets krijgen (Peer)
Stappen en trappen naar school vandaag (Harelbeke)
Speels de schoolomgeving in Harelbeke veilig houden (Harelbeke)
High-Five aan de schoolpoort levert vanaf vandaag punten op (Houthulst)

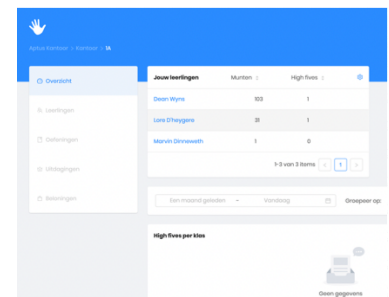
Gegevensbescherming

Wie kan wat zien?

Alle gegevens worden **gecentraliseerd** in het **management-en mobiliteitsplatform**. Zowel leerkrachten als de school als de stad/gemeente hebben toegang tot het platform. Er zijn verschillende niveaus van personen die toegang hebben tot dit platform om zo de persoonsgegevens van de kinderen af te schermen.

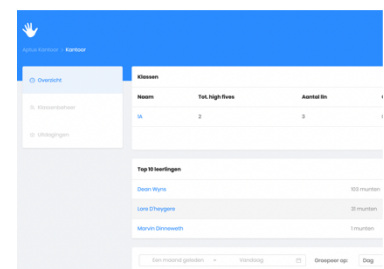
De leerkracht

De leerkracht heeft toegang tot zijn klas. Hier kan de leerkracht zijn/haar leerlingen bekijken, toevoegen of verwijderen. Er kan per leerling gezien worden wat zijn/haar prestaties zijn in het project. Verder kan per leerling gezien worden tot welk leerjaar deze leerling behoort en wat zijn/haar klasnummer is. Er zijn verder geen persoonlijke gegevens beschikbaar.



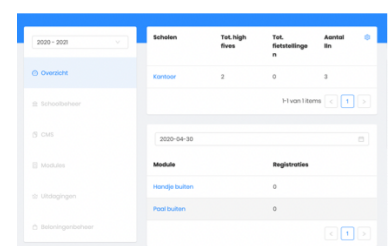
De schoolverantwoordelijke

De schoolverantwoordelijke heeft toegang tot de resultaten van de school. Deze schoolverantwoordelijke kan de klaslijsten (naam en klasnummer) per klas opvragen en de voortgang per kind/klas weergeven. Deze persoon kan ook de input per leerkracht meevolgen.



De stad/gemeente

Er wordt een verantwoordelijke aangesteld bij de stad/gemeente die toegang krijgt op het platform, deze persoon kan de gegevens opvragen per school (naam, klas en klasnummer) en de voortgang per kind/klas/school weergeven. Deze persoon kan ook de input per school/leerkracht meevolgen.



Integriteit gegevens

Bij het starten vragen we de gegevens van de kinderen aan de leerkrachten zodat we alles kunnen opzetten en de leerkracht hier ontlast wordt. We vragen volgende gegevens aan de leerkrachten:

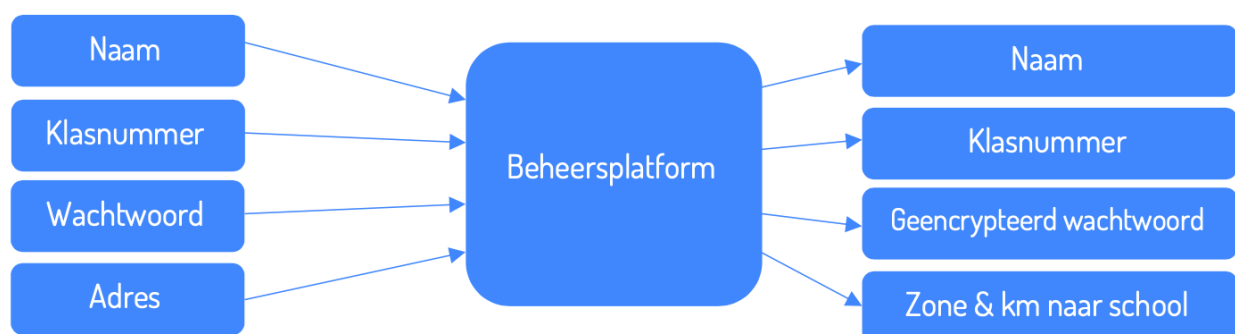
- Naam en voornaam
- Klasnummer
- Wachtwoord
- Adres

Naam, voornaam en klasnummer worden opgeslagen in ons systeem. Het wachtwoord wordt eenmalig toegevoegd in het platform door onze community-manager die dit confidencieel behandelt. De wachtwoorden worden opgeschreven op het login kaartje voor het kind zodat het kind zijn wachtwoord niet vergeet. In onze back-office worden de wachtwoorden geëncrypteerd zodat deze niet kunnen achterhaald worden van zodra ze ingevoerd worden in het management-en mobiliteitsplatform. Het adres wordt gebruikt om in onze software een zone en afstand tot school toe te voegen.

Het **wachtwoord** van de kinderen wordt aangeleverd door de leerkracht, deze leerkracht heeft ook toegang tot de wachtwoorden van het leerplatform van de kinderen (zoals bingel). We gebruiken dit wachtwoord zodat de kinderen steeds maar 1 wachtwoord hoeven te onthouden. Ze worden opgeschreven op een login kaartje zodat ze dit wachtwoord zeker niet vergeten. Indien ze dit willen kunnen ze ook hun wachtwoord aanpassen.

Het **adres** van de kinderen hebben we nodig om heatmaps te maken uit welke zone de kinderen komen en wat de afgelegde fietsafstand is tot school. Zo berekenen we ook de uitgespaarde CO2 uitstoot.

Na het ingeven van de gegevens wordt de Excel met klaslijsten **verwijderd**. Zo blijven enkel de gegevens zoals naam en klasnummer zichtbaar. Het wachtwoord wordt geëncrypteerd weergegeven via een hash-code en het adres wordt weergegeven aan de hand van een bepaalde zone en afstand tot school.



Gegevens verwijderd na input

Locatie opslag gegevens

Alle gegevens worden in de cloud opgeslagen op het Microsoft Public Azure cloud-systeem. Daarbij wordt er dedicated gekozen om alle data bij te houden in een **West-Europe datacenter**. De verwerkersovereenkomst, de algemene voorwaarden en de principes van Microsoft als onze derde leverancier zijn hier dan ook onverminderd van toepassing, zie (<https://servicetrust.officeppe.com/ViewPage/GDPRBlueprint?command=Download&downloadType=Document&downloadId=abe94a89-72e1-4c21-a0af-e01472e65a68&docTab=d67046f0-4994-11e8-b5cc-896bfb7494a6.laaS>). Deze garantie zorgt ervoor data alle data niet buiten de Europese unie gaat.

Verzoeken en klachten gebruikers

Alle gegevens worden gecentraliseerd in het management-en mobiliteitsplatform. Zowel leerkrachten als de school als de stad/gemeente heeft hebben toegang tot het platform. High-Five zal dan ook de verwerkingsverantwoordelijke op de hoogte te brengen van alle verzoeken (o.a. schrappen of wijzigen van de gegevens) die zij rechtstreeks van de gebruiker(s) met betrekking tot het platform ontvangt en de community manager zal alle redelijke assistentie verlenen aan de Verwerkingsverantwoordelijke die instaat voor het behandelen en beantwoorden van dergelijke verzoeken.

Melding van incidenten

In geval van meldingen over incidenten zoals inbreuken in verband met persoonsgegevens/datalekken brengt de Aptus/High-five de Verwerkingsverantwoordelijke zonder onredelijke vertraging hiervan op de hoogte. Privacy verantwoordelijke

Voor wat betreft de dienstverlening van Aptus/High-five werd de community manager als privacy verantwoordelijke aangewezen. Er dient dan ook een verwerkinsovereenkomst te worden gesloten.



Een vraag?

Authier Degryse

0032 497 63 05 69

authier@aptus.be



High-Five