

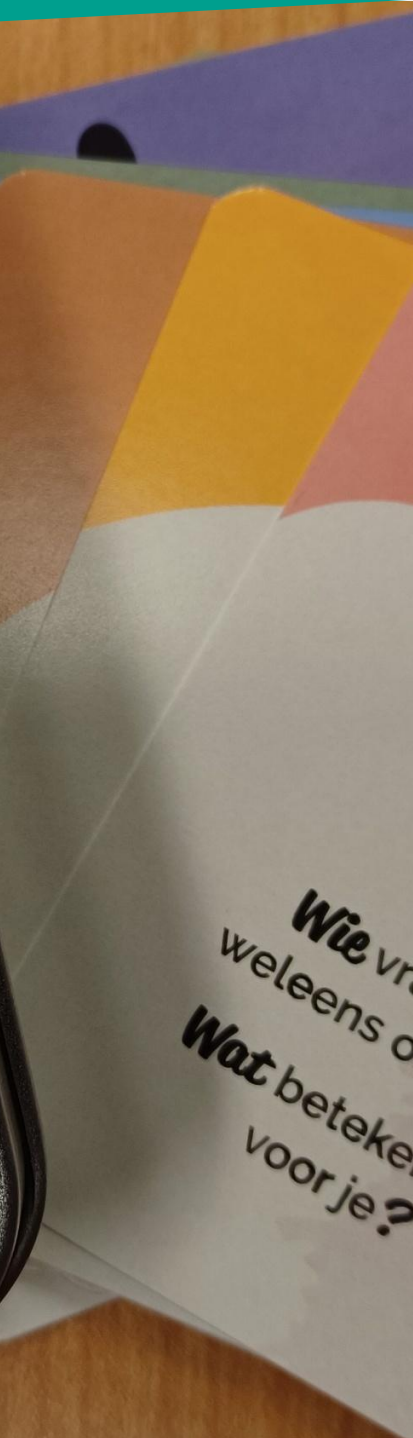
Rapportage

Het netwerk aankaarten

Onderzoek naar de implementatie van het spel 'Wie is voor jou belangrijk?' in het werk van jeugd- en gezinsprofessionals.

7 maart 2025

Aafke Brinkhuijsen
Mark van Dijk
Niels Hermens



Het netwerk aankaarten

Onderzoek naar de implementatie van het spel 'Wie is voor jou belangrijk?' in het werk van jeugd- en gezinsprofessionals.

Auteurs Aafke Brinkhuijsen, Mark van Dijk, Niels Hermens

Onderzoekslijnen Lectoraat Empowerment & Professionalisering

Soort object Rapportage

Datum 7 maart 2025

KENNISPLATFORM/LECTORAAT
Empowerment & Professionalisering  
NOORD-HOLLAND

Dit project is gefinancierd door
ZonMw: 10190032310006

Afbeelding omslag: Hogeschool Inholland
Toegankelijkheid van het recht van Aafke Brinkhuijsen,
Mark van Dijk, Niels Hermens is in licentie gegeven
volgens een Creative Commons Naamsvermelding-
GelijkDelen 4.0 Internationaal-licentie
2025 Hogeschool Inholland



Inhoudsopgave

1. Inleiding	4
1.1 Jongeren en hun netwerk	4
1.2 Handelingsverlegenheid bij gesprekken over het informele netwerk	4
1.3 Kaartpraatspel 'Wie is voor jou belangrijk?'	4
1.4 Onderzoek naar de implementatie van het kaartpraatspel	5
2. Aanpak van het onderzoek	7
2.1 Respondenten	7
2.2 Onderzoeksinstrumenten	8
2.3 Analyse	9
2.4 Leeswijzer vervolg	9
3. Bevindingen over de implementatie in de hbo-opleiding Social Work Noord	10
3.1 Ingebruikname	10
3.2 Daadwerkelijk gebruik	10
3.3 Samenwerking	12
3.4 Evaluatie	12
4. Bevindingen over de implementatie door jeugdprofessionals	14
4.1 Ingebruikname	14
4.2 Daadwerkelijk gebruik	14
4.3 Samenwerking	16
4.4 Evaluatie	16
5. Conclusies en aanbevelingen	17
5.1 Wat is nodig?	17
5.2 Conclusie	18
Referentielijst	19

1. Inleiding

1.1 Jongeren en hun netwerk

In Nederland krijgt jaarlijks een op de zeven jeugdigen onder de 23 ondersteuning vanuit een jeugdhulporganisatie (Van Yperen et al., 2023). Deze ondersteuning krijgen zij vanwege de uitdagingen die zij ervaren in het opgroeien of die hun ouders of opvoeders bij het opvoeden ervaren. Voorbeelden van zulke uitdagingen zijn gevoelens van eenzaamheid, het zoeken naar een baan, ruzies in het gezin of psychische problemen van jeugdigen of hun ouders of verzorgers. Ook het informele sociale netwerk (hierna netwerk) van jeugdigen en hun gezinnen – waaronder vrienden, familieleden, klasgenoten en burens – kan ondersteunend zijn bij het omgaan met de uitdagingen in het opgroeien en opvoeden. Een netwerk kan voor jeugdigen en hun ouders of verzorgers bijvoorbeeld beschermend werken in stressvolle periodes; het kan bijdragen aan hun zelfvertrouwen en hun veerkracht en een positieve uitwerking hebben op hun welzijn (Wiersma et al., 2021).

Sociaal professionals in de jeugdhulp, zoals jongerenwerkers, gezinscoaches, schoolmaatschappelijk werkers en medewerkers van wijkteams, proberen jeugdigen en hun ouders of opvoeders te helpen bij het versterken en benutten van hun netwerk. Hiervoor bestaat een groot aantal methodieken. Een voorbeeld is het werken met een ecogram of een genogram. Een ecogram kun je zien als een soort röntgenfoto van het sociale netwerk. Met een genogram maak je ook zo'n foto, maar hiermee kijk je alleen naar de familie (Kennisplein Gehandicaptensector, z.d.). Een ander voorbeeld is de methodiek Family Finding waarin professionals meerdere tools inzetten om samen met iemand zijn of haar netwerk in kaart te brengen, waaronder een waarderend interview waarin de professionals de cliënt vragen stelt over wie belangrijk zijn in zijn of haar leven.

1.2 Handelingsverlegenheid bij gesprekken over het informele netwerk

Bij de Regionale Kenniswerkplaats Jeugd Noord-Holland (RKJ-NH) ontvingen wij meerdere signalen dat een deel van de jongeren het lastig vindt om over hun netwerk te praten en om hun netwerk om hulp te vragen. Bijvoorbeeld omdat ze zich schamen voor hun situatie, niet weten wie er wel en niet belangrijk voor ze is of denken dat ze er alleen voor staan. Ook ouders en verzorgers in een kwetsbare situatie vinden het moeilijk om hun netwerk om hulp te vragen, hebben geen of alleen een overbelast netwerk of willen niet dat hun omgeving weet dat er problemen zijn. Naast dat jeugdigen drempels ervaren om over hun netwerk te praten, hoorden we binnen de RKJ-NH dat een deel van de sociaal professionals eveneens soms handelingsverlegenheid ervaart om dit onderwerp bij jongeren aan te kaarten (De Pooter & Leloux-Opmeer, 2023; Smith, 2021; Tromp, 2022a). Dit was voor de partners in de RKJ-NH de reden om een nieuwe methodiek te ontwikkelen, namelijk het kaartpraatspel 'Wie is voor jou Belangrijk?'.

1.3 Kaartpraatspel 'Wie is voor jou belangrijk?'

Het kaartpraatspel 'Wie is voor jou belangrijk?' is ontwikkeld om professionals, jongeren en ouders te ondersteunen bij het voeren van gesprekken over het netwerk van jongeren en ouders (Tromp, 2022b). Het spel bevat vijftig vragen over iemands netwerk. Professionals kunnen deze vragen aan jongeren stellen of jongeren kunnen ze aan elkaar stellen. Voorbeelden van vragen zijn 'Met wie kan jij heel hard lachen?' of 'Wat was vroeger je favoriete spel en met wie speelde je dat?'. Dit helpt de jongere in eerste instantie om een beeld te krijgen van wie voor hem of haar belangrijke personen zijn en van wie zij waarvoor kunnen vragen.



Op het moment van schrijven van deze rapportage waren in totaal 1686 exemplaren van het kaartpraatspel besteld en verspreid over 287 organisaties. De afnemers zijn organisaties en mensen die werken in de jeugdhulp, het jongerenwerk en het middelbaar en hoger beroepsonderwijs. Sommige professionals vroegen het spel individueel aan. Anderen kregen het spel binnen de eigen organisatie aangereikt nadat er meerdere exemplaren waren aangeschaft. In 84 gevallen werden door een partij meerdere exemplaren van het kaartpraatspel aangeschaft; 203 keer één exemplaar.

1.4 Onderzoek naar de implementatie van het kaartpraatspel

Bij het ontwikkelen van ‘Wie is voor jou belangrijk?’-spel had de stuurgroep van de RKJ-NH voor ogen dat het een laagdrempelig inzetbare tool zou worden waarbij professionals voor het gebruiken ervan niet afhankelijk zijn van hun organisatie. Professionals zouden dan geen top-down implementatie nodig hebben om het spel te kunnen integreren in hun werkzaamheden. Oftewel: de implementatie zou meer bottom-up verlopen. De RKJ-organisaties waren nieuwsgierig hoe een dergelijke bottom-up implementatie in het jeugddomein verloopt. Om hier uitspraken over te kunnen doen, deden we, en doen we nog steeds, onderzoek. Dit onderzoek is gefinancierd vanuit de subsidieregeling Verspreidings- en Implementatie-Impuls (VIMP) van ZonMW.

Het doel van het onderzoek was bijdragen aan de verdere bottom-up implementatie in het jeugddomein en in het hbo-onderwijs Social Work van ‘Wie is voor jou belangrijk?’ Hiermee wilden we het gebruik ervan door jongeren en sociaal professionals in het jeugddomein en door docenten in het hbo-onderwijs een extra stimulans geven. We onderzochten wat professionals als bevorderend en belemmerend ervaren bij de integratie van het spel in hun dagelijkse werk. Op basis hiervan doen we aanbevelingen voor verbetering van de bottom-up implementatie. We formuleerden de volgende twee onderzoeksvragen:

1. Hoe verloopt de integratie van het kaartpraatspel ‘Wie is voor jou belangrijk?’ binnen de werkzaamheden van professionals in de jeugdzorg?
2. Welke acties zijn nodig opdat professionals en jongeren zelf het kaartpraatspel ‘Wie is voor jou belangrijk?’ meer kunnen gaan gebruiken?

De veronderstelling achter dit laagdrempelige implementatieonderzoek is dat inzicht in de voorwaarden voor implementatie de afnemers van het kaartpraatspel zal helpen om het vaker in te zetten en het gebruik van het spel onder collega's te stimuleren. Organisaties kunnen de bevindingen gebruiken om de voorwaarden voor implementatie van het spel op orde te brengen. Voor professionals die op eigen initiatief het spel hebben aangeschaft, levert het onderzoek kennis op over hoe ze het spel bij collega's onder de aandacht kunnen brengen.

2. Aanpak van het onderzoek

Om inzicht te krijgen in wat de implementatie van 'Wie is voor jou belangrijk?' bevordert dan wel belemmert, hebben we kwalitatieve data verzameld bij organisaties en professionals die het kaartpraatspel hebben aangeschaft. De dataverzameling vond plaats in twee rondes. De eerste in het voorjaar van 2024 en de tweede in september en oktober 2024. De gedachte achter het werken in twee rondes was tweeledig. Ten eerste maakt dit het mogelijk om tussentijds de bevindingen over het verloop van de implementatie van het spel te presenteren in een kenniskring met organisaties en professionals uit het jeugddomein. Zij kunnen deze bevindingen dan weer gebruiken bij de verdere implementatie van het spel. De andere gedachte achter het werken in twee rondes was dat een tweede ronde dataverzameling verdieping aan zou kunnen brengen in de eerste inzichten.

2.1 Respondenten

Zowel in de eerste als in de tweede ronde verzamelden we data bij professionals in de jeugdhulp en bij docenten van de hbo-opleiding Social Work van Hogeschool Inholland. Het spel werd namelijk ook afgenomen en gespeeld door docenten van deze opleiding. Verder spraken we met bachelorstudenten Social Work over hoe zij het spelen van het spel ervaren als 'cliënt'. In tabel 1 is een overzicht te zien van de verzamelde data.

	Eerste ronde dataverzameling	Tweede ronde dataverzameling
Interviews jeugdprofessionals	n=12	
Interviews docenten hbo Social Work	n=4	n=3
Focusgroepen met studenten Social Work		n=68

De jeugdprofessionals die we interviewden werken bij een organisatie in het jeugddomein of zijn zzp'er binnen het jeugddomein. Voor de eerste ronde van dataverzameling benaderden we alle professionals en organisaties die een of meerdere spellen hadden aangevraagd voor een interview. Van hen wilden er twaalf meedoen.

We vroegen alle docenten van de bacheloropleiding Social Work Noord die het spel in hun bezit hadden (zelf aangevraagd of ontvangen tijdens een teamvergadering) of ze wilden deelnemen aan het onderzoek. Zeven van hen wilden dit. Zij verzorgen de socialisatietraining en de training netwerkmethodiek in jaar een, de leerwerkplaats in jaar twee, profielonderwijs jeugd in jaar drie en de afstudeerkring in jaar vier.

Om het spel goed te kunnen gebruiken is het ook nodig om te weten hoe studenten het spelen ervan ervaren. Dit onderzochten we via zeven focusgroepen met 68 bachelorstudenten Social Work die het spel speelden tijdens een les. Deze studenten studeren in het tweede en vierde jaar van de bacheloropleiding Social Work van Hogeschool Inholland, locatie Alkmaar (Social Work Noord). De focusgroepen werden per klas gehouden, geleid door de eigen docent. De docenten ontvingen hiervoor van ons een instructie. Iedere focusgroep bestond uit een workshop waarin studenten het kaartpraatspel in kleine groepjes speelden. Zij vulden via Mentimeter een korte vragenlijst in over het spelen van het spel en hadden een nabespreking onder leiding van de docent. Docenten koppelden de opgehaalde kennis vervolgens mondeling terug aan de onderzoekers.

Bij het benaderen van collega-docenten voor deelname aan een interview vertelden zij over het verloop van de implementatie van het kaartpraatspel in het onderwijs. Dit gaf eveneens belangrijke informatie voor het beantwoorden van de onderzoeksvragen en daarom bespreken we dit ook in deze rapportage.

2.2 Onderzoeksinstrumenten

Voor de dataverzameling en -analyse maakten we gebruik van de interviewleidraad van Schroeder en collega-auteurs (2022). Zij ontwikkelden deze leidraad op basis van de in kader 1 beschreven *Normalization Process Theory* (NPT) en het *Consolidated Implementation Framework for Research* (CFIR).

Kader 1. Theoretische bril op implementatie

In de onderzoeksliteratuur is al veel bekend over implementatieprocessen. Wij bekijken de implementatie van het kaartpraatspel vanuit twee theorieën of modellen. Dit zijn de *Normalization Process Theory* (NPT) van May en Finch (2009) en het *Consolidated Framework for Implementation Research* (CFIR) van Damschroder en collega's (2009). De NPT en het CFIR helpen te beschrijven hoe implementatieprocessen en de context waarin de implementatie plaatsvindt elkaar wederzijds beïnvloeden.

Deze theorieën helpen ons met andere woorden te begrijpen hoe professionals in de jeugdhulp en het onderwijs gebruik van het spel integreren in hun eigen werkomgeving (context) en hoe hun collega's en leidinggevenden daar vervolgens op reageren.

Als we afgaan op de NPT en het CFIR dan gaat het implementeren van een nieuwe werkwijze, zoals 'Wie is voor jou belangrijk?', niet vanzelf. Volgens de NPT is het voor een implementatie bijvoorbeeld nodig dat (I) onder professionals, in de doelgroep en binnen een organisatie een gedeelde visie bestaat over de voordelen ervan; (II) de professionals die ermee werken er met elkaar over van gedachten wisselen; (III) de nieuwe tool enigszins past bij de bestaande manieren van werken; en (IV) dat de professionals, doelgroep en organisatie met elkaar reflecteren op het gebruik van de nieuwe tool (May & Finch, 2009). In het CFIR hangt het verloop van implementatie samen met kenmerken van de te implementeren interventie of werkwijze (in ons geval het kaartpraatspel); de mate waarin de organisatie openstaat voor de vernieuwing; de mate waarin de context ervoor openstaat; hoe het implementatieproces is georganiseerd; en de mate waarin de mensen die het moeten gaan uitvoeren ermee om weten te gaan (Damschroder et al., 2009).

We vertaalden de Engelstalige interviewleidraad naar het Nederlands en spitsten de vragen toe op de implementatie van het kaartpraatspel in de context van organisaties in het jeugddomein in Nederland en de hbo-opleiding Social Work Noord. Dit resulteerde in een semigestructureerde vragenlijst rondom een viertal, aan Schroeders model ontleende thema's: *ingebruikname*, *daadwerkelijk gebruik*, *samenwerking* en *evaluatie*. Ook de topiclijst voor de focusgroepen is geënt op deze vier thema's.

Het thema *ingebruikname* gaat in op de manier waarop professionals en organisaties met het kaartpraatspel kennismaakten; redenen om het te gaan gebruiken; de manier waarop ze het in gebruik namen; en hoe men zich trainde om het kaartpraatspel te kunnen gebruiken. *Daadwerkelijk gebruik* beslaat vragen over de manier waarop professionals het spel gebruiken; hoe dit verschilt met hoe zij met jongeren over hun netwerk praten zonder het kaartpraatspel; de mate waarin het kaartpraatspel in de vaste werkwijze van de organisatie is opgenomen; en wat er nodig is om het kaartpraatspel nog beter te kunnen gebruiken. Bij het thema *samenwerking* vroegen we in hoeverre leidinggevenden op de hoogte zijn van het gebruik van het kaartpraatspel en hoe professionals binnen het team samenwerken rondom het spel. Bij *evaluatie* gaat het over in hoeverre en op welke manier professionals en de teams waarin zij werken het gebruik van het spel evalueren.

2.3 Analyse

We voerden een thematische analyse uit aan de hand van de vier thema's uit de interviewleidraad - ingebruikname, daadwerkelijk gebruik, samenwerking en evaluatie. Per thema zochten we vervolgens naar onderwerpen. Voorbeeld van onderwerpen zijn 'aanleiding voor of reden van daadwerkelijk gebruiken van het spel' en 'contact met leidinggevende over het spel'. Vervolgens analyseerden we de antwoorden die professionals en docenten gaven los van elkaar, om te ontrafelen of er verschillen en overeenkomsten zijn in de implementatie in een jeugdhulpsetting en in het hoger beroepsonderwijs.

2.4 Leeswijzer vervolg

Jeugdprofessionals en docenten van de hbo-opleiding Social Work Noord van Hogeschool Inholland werken in verschillende contexten – het jeugddomein en het hoger onderwijs. Daarom bespreken wij apart van elkaar de bevindingen over de implementatie van het kaartpraatspel 'Wie is voor jou belangrijk?' door docenten en door jeugdprofessionals. In hoofdstuk 3 bespreken we de bevindingen met de implementatie van het spel door hbo-docenten. Dit doen we aan de hand van de vier thema's die dienden als kapstok voor de interviews: ingebruikname, daadwerkelijk gebruik, samenwerking en evaluatie. Daarna nemen we, volgens hetzelfde stramien, de bevindingen door van de professionals in het jeugddomein in hoofdstuk 4. Ten slotte besteden we aandacht aan hoe studenten het 'spelen' van het spel ervaren. We eindigen deze rapportage over de implementatie van het kaartpraatspel 'Wie is voor jou belangrijk?' met conclusies en aanbevelingen.

3. Bevindingen over de implementatie in de hbo-opleiding Social Work Noord

In dit hoofdstuk bespreken we de bevindingen met de implementatie van het spel door docenten in de hbo-opleiding Social Work Noord. Dit doen we aan de hand van de vier thema's die dienden als kapstok voor de interviews: ingebruikname, daadwerkelijk gebruik, samenwerking en evaluatie.

3.1 Ingebruikname

Docenten komen via verschillende kanalen in aanraking met het kaartpraatspel. Sommigen hoorden erover van collega's, bijvoorbeeld tijdens een presentatie, een netwerkbijeenkomst, een informeel gesprek of omdat ze het spel in de docentenkamer zagen liggen en erover in gesprek raakten met collega's. Docenten raakten vooral geïnteresseerd als zij positieve verhalen over het spel hoorden van collega's, zo blijkt uit de interviews. Ook onze observaties tijdens het introduceren van het spel bij docenten (zie kader 2) laten zien dat het voor het in gebruik nemen van het spel belangrijk is dat docenten in ieder geval face to face van collega's positieve ervaringen over het spel horen.

Kader 2. Docententeams Social Work reageren verschillend

Om docenten en studenten Social Work te kunnen vragen naar hun ervaring met het kaartpraatspel, is het allereerst nodig dat zij het spel gebruiken. Wij vroegen docenten die in het tweede en vierde jaar lesgeven om het spel tijdens de les te spelen met de studenten. De manier waarop de docententeams reageerden op het verzoek verschilde.

In het ene team nam een docent het voortouw, waarna het kaartpraatspel door alle docenten van het team gespeeld en nabesproken werd. Hierin speelde mogelijk mee dat een van de onderzoekers ook onderdeel is van het betreffende onderwijsteam en zich tijdens een vergadering positief uitliet over het kaartpraatspel. In het andere team werd een e-mail rondgestuurd met uitleg over het doel van het onderzoek en instructies voor het spelen en nabespreken van het kaartpraatspel. Hierop gingen enkele docenten het spel in de eigen lessen gebruiken, terwijl anderen besloten dit niet te doen.

De docenten die wij spraken geven aan het spel in gebruik te nemen omdat het inhoudelijk aansluit bij de leerdoelen van de les of de onderwijsmodule. Het komt bovendien voor dat docenten vanwege inhoudelijke redenen gehecht blijven aan de bestaande methoden voor het in beeld brengen van het netwerk van jongeren. Zo vertelde een collega dat zij kaartpraatspel niet is gaan gebruiken omdat ze tevreden is over een andere methodiek, die volgens haar bovendien breder naar identiteit kijkt dan alleen naar wie er voor iemand belangrijk is. Ze geeft daarbij wel aan dat het kaartpraatspel mogelijk een mooie aanvulling kan zijn op de methodiek die ze gebruikt. Toch heeft zij het spel tot op heden nog niet met haar studenten gespeeld.

In de ervaring van de docenten is het kaartpraatspel gebruiksvriendelijk en heeft het een speels karakter. Dit maakt het, zo vertellen zij, geschikt en makkelijk uit te proberen in hun lessen. Een docent vertelt bijvoorbeeld: 'Het is laagdrempelig en je hebt weinig uitleg nodig. Het is een hulpmiddel dat je snel kunt pakken en gebruiken.'

3.2 Daadwerkelijk gebruik

Docenten die het spel in het onderwijs gebruiken, geven aan enthousiast te zijn en het daarom meerdere keren te hebben ingezet. Oftewel, positieve ervaringen met het spel maken dat docenten van plan zijn om het vaker te gebruiken in de lessen. Ook vertelden docenten dat ze kansen zien om het kaartpraatspel in verschillende fasen in de opleiding in te zetten en voor diverse doeleinden. Docenten zetten het kaartpraatspel in als praktische

tool en combineren het met andere methodieken of instrumenten die gericht zijn op netwerken.

Praktische tool met diverse mogelijkheden

Docenten gebruiken het kaartpraatspel als praktische tool voor het bereiken van leerdoelen binnen diverse onderdelen van het curriculum. In de beginfase van de opleiding is het spel volgens docenten te gebruiken om studenten meer inzicht in het eigen netwerk te laten krijgen en elkaar beter te leren kennen. Naarmate studenten verder in de opleiding komen, zien docenten het kaartpraatspel tevens als tool om gesprekstechnieken te oefenen en om te leren methodisch te handelen in het werkveld.

In sommige onderdelen van de studie gebruiken docenten het spel als een centraal onderdeel van een of enkele lessen. Daarnaast komt het regelmatig voor dat docenten het spel spontaan gebruiken in een les. Sommige docenten hebben het bijvoorbeeld standaard in hun tas en gebruiken het wanneer een situatie in een les erom vraagt. Soms spelen zij het spel dan volledig, andere keren gebruiken zij alleen een paar kaarten. De mogelijkheid om het spel spontaan in te zetten en om een deel van de kaarten te gebruiken in plaats van het hele spel draagt er volgens de docenten aan bij dat zij en hun collega's het gebruiken.

Het spel zorgt voor verdieping in de lessen

De docenten die het spel gebruiken in hun lessen ervaren dat het zorgt voor informele dynamiek en meer interactie en diepgaandere gesprekken tussen studenten over hun netwerk en wat zij daaraan belangrijk vinden. Een docent hoorde studenten tijdens het spelen van het kaartpraatspel bijvoorbeeld uitspraken doen als 'Oh, dat herken ik ook', 'Oh nee, dat zit bij mij anders' of 'Dat heb ik zo ervaren'. Een andere docent vertelde: 'Het (spel, *red.*) geeft je net even een andere manier om gedachten te prikkelen. Als ik gewoon vraag wie er in je netwerk zit, krijg ik een eendimensionaal antwoord. Met het spel komen er ineens andere antwoorden.'

Een aantal docenten geeft aan het kaartpraatspel samen met of als verdieping op andere methodieken te gebruiken. Een van hen vertelde dat hij het kaartspel samen met het ecogram had gedaan.

Binnen het profiel Jeugd in het derde jaar gebruiken docenten het spel niet alleen om het eigen netwerk van studenten te verkennen, maar ook om ze als beginnend professional te laten oefenen met het stellen van vragen aan jongeren. De vragen op de kaartjes geven studenten volgens de geïnterviewde docenten inzicht in het soort vragen dat je aan een jongere kunt stellen.

Voorwaarden voor gebruik van spel in de lessen

Hoewel het spel als nuttig en makkelijk toepasbaar wordt beschouwd, geven docenten ook aan dat er uitdagingen zijn waar zij rekening mee moeten houden. Zo vertelden ze dat het noodzakelijk is dat de docent voor veiligheid in de groep zorgt om met het spel daadwerkelijk tot een verdiepend gesprek tussen studenten te komen over hun netwerk. Een docent vertelt bijvoorbeeld: 'Sommige vragen zijn confronterend en dat moet je goed inleiden. Studenten mogen ook een kaartje weggelaten of een beurt overslaan.'

Bij gebruik in hogere studie jaren ligt volgens de docenten het gevaar op de loer dat studenten het kaartpraatspel oppervlakkig gebruiken of het spelen ervan kinderachtig vinden. Daarom is het volgens hen belangrijk tijdens de les uit te leggen hoe ze het kaartpraatspel in hun beroepspraktijk kunnen inzetten en dat het spelen van het spel bedoeld is om dat te oefenen.

Verder geven enkele docenten aan dat het voor een verdere implementatie van het spel in het curriculum van de bacheloropleiding Social Work nodig is dat er een handleiding komt

die gericht is op het onderwijs. Momenteel gaat de handleiding over het gebruik van het spel als jeugdprofessional. Een docent vertelt hierover: ‘Het zou goed zijn als er een korte handleiding komt. Wat kun je vragen? Een meer onderwijs gerelateerde tool, zodat studenten het zelf kunnen leren gebruiken.’

Ook uit informele gesprekken die wij voerden met docenten blijkt dat extra informatie over hoe het spel te gebruiken hen zou helpen bij het integreren ervan in hun lessen (zie kader 3).

Kader 3. Suggesties voor verdere implementatie in het onderwijs

In het Alkmaarse docententeam vroegen we op een informeel moment hoe het spelen van het kaartpraatspel verliep in de lessen in het tweede en vierde jaar. We vroegen docenten wat er volgens hen nodig is om het kaartpraatspel (nog) beter te kunnen gebruiken in de opleiding. Ze gaven de volgende concrete suggesties:

Een docent vertelde bijvoorbeeld dat ze zou willen dat het kaartpraatspel een structurele plek in onderwijsmodules krijgt, met duidelijke handvatten voor docenten erbij. Het gaat dan om een overzicht per studiejaar en geschikte lessen of modules, handleidingen voor het gebruik per studiefase en leeruitkomsten die je als docent kunt bereiken met het kaartpraatspel.

Een andere docent noemde dat het zou helpen om het kaartpraatspel mee te nemen in de ontwikkeling van het nieuwe opleidingscurriculum dat per 2026 van start gaat. Ze meent dat het bruikbaar is in verschillende fasen van de opleiding, mits het doel voor docenten en studenten duidelijk is. Dat wil zeggen, dat zij weten dat het spelen van het spel en het in kaart brengen van het eigen netwerk van de student bedoeld is om (a) ervaring op te doen met hoe belangrijk iemands netwerk – en dus ook van de toekomstige cliënten – kan zijn, en (b) te leren over hoe met jongeren over hun netwerk te praten.

Ten slotte zien docenten informeren en enthousiasmeren als voorwaarden voor verdere implementatie van het spel in het onderwijs. Volgens een van hen kan dit door tijdens een studiedag het spel met collega’s onder elkaar te spelen. Een ander voorstel van een docent was om een brainstorm met collega’s die lesgeven in verschillende studiejaar te houden. Zo’n sessie kan draagvlak voor het gebruik van het spel bevorderen en vooral inzicht geven in waar en hoe het kaartpraatspel in het onderwijs benut kan worden.

3.3 Samenwerking

Docenten bespreken met collega’s op informele wijze hoe zij het spel gebruiken en wat hun ervaringen ermee zijn. Van gestructureerde samenwerking is geen sprake. Dit is volgens de docenten ook niet nodig omdat de uitleg van het kaartpraatspel van zichzelf al logisch is, ook al is die gericht op de context van de jeugdprofessional en nog niet op het onderwijs.

Het lijkt er vanuit het perspectief van docenten niet op dat de leidinggevenden van de docenten Social Work een rol speelden bij het in gebruik nemen en gebruiken van het kaartpraatspel. Geen een van hen heeft over het gebruik van het kaartpraatspel in de lessen met zijn of haar de leidinggevende gesproken. De docenten geven wel aan te vermoeden dat de leidinggevenden er positief tegenover staan. Dit beeld past bij de faciliterende rol die de leidinggevenden van de onderwijsteams van Social Work spelen. Zij hebben geen invloed op de inhoud van het curriculum en faciliteren teams en individuele docenten door tools beschikbaar te stellen én ruimte te bieden voor eigen inbreng en ideeën.

3.4 Evaluatie

De docenten die wij spraken evalueerden het gebruik van het kaartpraatspel door studenten actief om feedback te vragen over hun ervaringen met het spel. Ze peilden de mate van enthousiasme onder studenten door te vragen wie het spel tijdens de stage wilde proberen

en vervolgens exemplaren mee te geven. Evaluaties samen met collega's gebeuren zowel informeel als in meer gestructureerde momenten van gezamenlijke reflectie. Docenten reflecteren eveneens individueel – dus alleen en zonder collega's – op het gebruik van het kaartpraatspel naar aanleiding van gespreken met studenten en collega's. Dit geeft ze inzicht in wat wel en niet werkt. Ook nemen docenten de kaartjes die in het spel zitten nog eens kritisch door om het gebruik ervan bij te stellen. Een enkeling geeft aan niet te evalueren.

4. Bevindingen over de implementatie door jeugdprofessionals

In dit hoofdstuk zetten we de bevindingen over de implementatie van het spel door de professionals in het jeugddomein op een rij. Ook hier weer aan de hand van de thema's: ingebruikname, daadwerkelijk gebruik, samenwerking en evaluatie.

4.1 Ingebruikname

Professionals en managers van organisaties in het jeugddomein maakten op verschillende manieren kennis met het kaartpraatspel 'Wie is voor jou belangrijk?'. Een deel leerde het kennen via de website of nieuwsbrief van het kennisplatform Empowerment & Professionalisering (www.kennisplatformep.nl). Sommigen hoorden erover via de training die hoort bij de JIM-benadering, waarin een jongere iemand uit zijn of haar netwerk betreft bij het oplossen van problemen waar hij of zij tegenaan loopt. Vijf van de twaalf professionals die wij spraken, vertelden dat zij via enthousiaste verhalen van collega's over het spel hoorden.

Vaak vroegen professionals het spel zelfstandig aan, soms op advies van een collega. Ze hoefden veelal niet om toestemming te vragen bij een leidinggevende. Een professional vertelde hierover: 'We zijn een platte organisatie, dus wij beslissen hoe en waarmee we willen werken. Als het werkt, bespreken we het in onze vergadering en zetten we het in onze handleiding.'

Sommige professionals bestelden het spel alleen voor zichzelf. Anderen direct voor het hele team waarin zij werken. Als het beviel, bestelden collega's of managers vaak extra exemplaren. Bij een paar professionals stimuleerde de leidinggevende het gebruik door het spel beschikbaar te stellen of actief onder de aandacht te brengen. Enkele professionals vertelden dat het hielp als een leidinggevende aandacht bleef vestigen op het spel. Zij zagen dat professionals die niet direct met het spel aan de slag gingen het na verloop van tijd alsnog gingen gebruiken. Andersom werkte dat ook zo. Als professionals aan leidinggevendenden vertelden over hun ervaringen met het spel, leidde dat ertoe dat die de meerwaarde van het spel gingen inzien en dat er meerdere exemplaren werden aangevraagd.

Wanneer het spel 'Wie is voor jou belangrijk?' aanvullend is aan een methodiek om het netwerk te versterken die de professionals al gebruiken, dan zijn zij snel geneigd om het spel daarvoor te gebruiken. Zo blijkt bijvoorbeeld dat professionals die hadden deelgenomen bij een JIM-training het spel gebruiken omdat het aansluit bij de JIM-methodiek. Anders gezegd: het spel helpt bij wat de JIM-methodiek probeert te bereiken: het opbouwen van een vertrouwensrelatie met een jongere en het activeren van diens netwerk. Verder gaven enkele professionals aan dat het spelen van het kaartpraatspel hen hielp om een genogram met de jongere in te vullen, wat in sommige jeugdhulporganisaties een vast onderdeel is van ondersteuning aan jongeren.

4.2 Daadwerkelijk gebruik

Hoe en waarom jeugdprofessionals het spel inzetten

Professionals zetten het kaartpraatspel met verschillende doelen in, waaronder het leren kennen van een jongere, het opbouwen van een vertrouwensband met een jongere en natuurlijk het in kaart helpen brengen van het netwerk van de jongere. Als professionals het kaartpraatspel gebruiken voor kennismaking en het opbouwen van een vertrouwensband, dan spelen zij zelf mee. Een professional vertelt hierover: 'Het mooie daarvan vind ik, [...] dat zij de gelegenheid hebben om [...] vra[.]g[en] aan mij te stellen.' Deze quote laat zien dat het spelen van het spel eveneens helpt om een wederkerige relatie op te bouwen, zodat de jongere ook weet wie de professional is. Wanneer professionals met het spel het netwerk van een jongere willen verkennen, spelen ze meestal niet zelf mee.

De focus van dit onderzoek ligt op hoe de implementatie van het spel in het werk van de jeugdprofessionals verloopt. De jeugdprofessionals vertelden eveneens over wat zij positief vonden aan het spel. Alle geïnterviewden waren enthousiast over 'Wie is voor jou belangrijk?' en willen het spel vaker gebruiken. Allemaal zijn ze het erover eens dat het spel spelen bijdraagt aan datgene waarvoor het ontwikkeld is, namelijk op een laagdrempelige manier met jongeren over hun netwerk in gesprek gaan en hen zo helpen met het in kaart brengen van hun netwerk. Een professional vertelde dat het met het spel bovendien lukte om met jongeren over hun netwerk te praten die dit eerder niet deden. Onder andere omdat het spel vragen bevat die professionals normaliter niet aan jongeren stellen zoals 'Wie staat er op de achtergrond van je telefoon?'.

Inbedding van het spel in de organisaties

Het kaartpraatspel is bij geen van de organisaties waar de geïnterviewde professionals werken een vast onderdeel van de ondersteuning aan jongeren en hun ouders of verzorgers. In sommige organisaties is het spel onderdeel van de 'toolbox' en nemen professionals het in casusbesprekingen mee als een mogelijk in te zetten tool. Een professional zegt hierover: 'Het is eigenlijk gewoon een onderdeel geworden van het geheel. Het is opgenomen in alle tools die hier aanwezig zijn.'

Voorwaarden voor gebruik

We vroegen de professionals welke uitdagingen zij ondervinden bij het in gebruik nemen van het kaartpraatspel. Hun antwoorden gingen vooral over uitdagingen die zij tegenkwamen tijdens het spelen van het kaartpraatspel, maar die geven wel ideeën voor de doorontwikkeling. Een zo'n genoemde voorwaarde is de geschiktheid van de vragen voor de doelgroep. Sommige kaarten waren te moeilijk voor jonge kinderen, bijvoorbeeld vanwege te complexe taal of vragen die niet relevant waren, zoals die over het bezit van een telefoon. Voor gebruik bij jongere kinderen volstaat de huidige versie dus nog niet. Ook studenten die het spel gebruikten in hun stage zijn van mening dat succesvol gebruik van het spel afhangt van vragen die passen bij de leeftijd van de jongere.

Een voorwaarde voor het in gebruik nemen van het spel is volgens de professionals dat organisaties het opnemen als vast onderdeel van de ondersteuning aan jongeren. Een quote van een van deze professionals illustreert dit: 'Er is iets meer nodig dan alleen het spel (en een online handleiding) om het gebruik te stimuleren. Als het als vaste werkwijze zou worden verplicht, denk ik dat anderen dat ook misschien zouden gaan doen.'

Kader 4. Perspectief van studenten

De focusgroepen met 68 studenten hadden als doel om informatie te verzamelen over hoe zij het spel 'Wie is voor jou belangrijk?' gebruiken in hun stage of denken te kunnen gebruiken als toekomstig sociaal werker. Daarnaast hoorden we verhalen over hoe zij het spelen ervan zelf ervoeren. Ze vertelden dat het ze aanzette tot nadenken over hun eigen netwerk en dat het ze hielp om beter te begrijpen welke mensen allemaal belangrijk voor ze zijn.

Een student vertelde door het spel te hebben ontdekt dat een groot netwerk niet nodig is, zolang iemand maar enkele vertrouwelingen heeft. Ook ontdekte deze student dat hij in verschillende situaties andere mensen uit zijn netwerk om hulp zou vragen. Andere studenten vertelden dat ze door het spelen van het spel in de klas ontdekten welke mensen voor hun klasgenoten belangrijk zijn, zoals familie of vrienden. Dit droeg in hun ervaring bij aan een veilige sfeer in de klas.

Training om het spel te gebruiken

Uit de interviews met de professionals blijkt dat zij weinig formele training nodig hadden om het kaartpraatspel te kunnen gebruiken. De meesten begonnen ermee zonder uitgebreide voorbereiding. Ze bereidden zich voor door het spel zelf door te nemen, het te bespreken tijdens de JIM-training of het thuis eerst met eigen kinderen te spelen. Een aantal professionals had het spel standaard in de tas zitten en besloot het meteen uit te proberen op het moment dat de situatie daarom vroeg. Twee professionals vertelden dat de in hun beroepsopleiding en in de praktijk opgedane gesprekstechnieken en communicatieve vaardigheden essentieel zijn om het spel soepel te gebruiken zonder aanvullende training. Zij hebben de ervaring dat een solide basis in vragen stellen en werkvormen hanteren nodig is om het kaartpraatspel te gebruiken.

4.3 Samenwerking

Tien van de twaalf sociaal professionals die wij interviewden vertelden dat ze niet met hun leidinggevende spraken over dat zij het spel 'Wie is voor jou belangrijk?' gebruikten in hun ondersteuning aan jongeren. Zij vertelden dat ze vrij zijn om zelf te besluiten welke tools zij gebruiken. De twee professionals die wel met hun leidinggevende spraken over gebruiken van het spel, vertelden dat die hier positief tegenover stond. Ook waren er professionals wiens leidinggevende het kaartpraatspel bij ze had geïntroduceerd. Binnen enkele organisaties is het inzetten van het kaartpraatspel niet met een leidinggevende besproken, maar werd het gebruik ervan wel afgestemd met een zorginhoudelijk leidinggevende of de gedragswetenschapper. De professionals die werken als zelfstandige beslissen uiteraard zelf over het spel wel of niet gebruiken, maar zij praten er wel over met collega's.

Wanneer de geïnterviewde professionals met collega's spraken over het kaartpraatspel, dan was het gevolg regelmatig dat deze collega's ook een exemplaar bestelden. Zij weten echter niet of collega's het spel vervolgens zijn gaan gebruiken. Dit laat zien dat er weinig tot geen afstemming en overleg is over het gebruiken van 'Wie is voor jou belangrijk?' in de ondersteuning aan jongeren. De professionals vinden dat dit soort overleg wel nodig is om het gebruik van het spel te stimuleren. Zo blijkt onder andere uit de volgende quote van een van hen: 'Ik kan me voorstellen dat andere teams hem helemaal niet gebruiken, omdat er dus dan eigenlijk niet over gesproken is.'

4.4 Evaluatie

De professionals die het spel gebruiken geven elkaar informeel feedback over hoe zij dit doen. Dit gebeurt bijvoorbeeld als zij ervaringen delen tijdens de lunch, maar ook tijdens casuïstiekbesprekingen en nabesprekingen van afspraken waarin zij het spel hebben gebruikt. In de teams waarin zij werken wordt het kaartpraatspel geëvalueerd tijdens intervisie of supervisie, waarbij collega's reflecteren op het gebruik van het spel in gesprekken met jongeren. Eén respondent gaf aan dat hoewel er evaluaties plaatsvinden, de inzichten uit het gebruik van het spel niet altijd meegenomen worden in bredere evaluaties, zoals die met een gedragsdeskundige. De professionals zouden het gebruiken van het spel wel structureler en meer systematisch willen evalueren, om het zo ook beter in te kunnen zetten in de hulp aan jongeren en hun gezinnen.

5. Conclusies en aanbevelingen

Het kaartpraatspel 'Wie is voor jou belangrijk?' is bedoeld om professionals in het jeugddomein te ondersteunen bij het met jeugdigen en hun ouders praten over hun netwerk en wat zij aan hun netwerk kunnen hebben. Het spel is ontwikkeld vanuit de Regionale Kenniswerkplaats Jeugd Noord-Holland. Op het moment van schrijven van deze rapportage zijn bijna tweeduizend exemplaren besteld – vooral door professionals in de jeugdhulp, door jeugd- en jongerenwerkorganisaties en door docenten van de hbo-opleiding Social Work van Hogeschool Inholland.

In dit onderzoek verkenden we hoe de implementatie van 'Wie is voor jou belangrijk?' verloopt in het dagelijkse werk van de jeugdprofessionals en de docenten. Dit deden we om kennis te ontwikkelen over hoe nieuwe 'van onderop ontwikkelde' werkwijzen hun weg vinden in het jeugddomein, oftewel hoe de implementatie 'van onderop' verloopt. Deze kennis benutten we direct bij de verdere implementatie van 'Wie is voor jou belangrijk?'. Centraal in het onderzoek stonden deze twee onderzoeksvragen:

1. Hoe verloopt de integratie van het kaartpraatspel 'Wie is voor jou belangrijk?' binnen de werkzaamheden van professionals in de jeugdzorg?
2. Welke acties zijn nodig opdat professionals en jongeren zelf het kaartpraatspel 'Wie is voor jou belangrijk?' meer kunnen gaan gebruiken?

Voor de beantwoording van de twee onderzoeksvragen interviewden we twaalf jeugdprofessionals en zeven docenten hbo Social Work. Daarnaast benutten we onze eigen observaties tijdens de dataverzameling en hielden we focusgroepen met in totaal 68 studenten van de hbo-opleiding Social Work Noord van Hogeschool Inholland. De literatuur over implementatieprocessen laat zien dat er meerdere thema's zijn die helpen om implementatieprocessen te begrijpen. Vier van die thema's zijn: ingebruikname, daadwerkelijk gebruik, samenwerking en evaluatie (zie onder andere Schroeder et al., 2022). Net als de dataverzameling hebben we de conclusies en aanbevelingen geclusterd aan de hand van deze vier thema's.

5.1 Wat is nodig?

Ingebruikname

Uit ons onderzoek blijkt dat de professionals 'Wie is voor jou belangrijk?' gingen gebruiken als het spel zichtbaar aanwezig was, zij er positieve verhalen over hoorden van collega's of als ze het een keer zelf hadden gespeeld. Dit gold zowel voor de jeugdprofessionals als de docenten Social Work. Anders gezegd, zichtbaarheid van een nieuwe werkwijze en mond-tot-mondreclame tussen collega's onderling blijken voorwaarden te zijn voor bottom-up implementatie. Jeugdprofessionals en hbo-docenten die het initiatief willen nemen om een nieuwe werkwijze, tool of interventie te implementeren in hun organisatie adviseren we daarom om (a) ervoor te zorgen dat het ergens ligt waar collega's het kunnen zien en pakken; (b) hun eigen positieve ervaringen erover te delen met collega's en leidinggevenden; en (c) het samen met collega's te gaan gebruiken. Deze strategieën werkten in ieder geval voor de professionals en docenten die 'Wie is voor jou belangrijk?' wilden verspreiden onder collega's.

Verder toont ons onderzoek aan dat nog twee andere zaken professionals en docenten hielpen om het spel in gebruik te nemen. De eerste is dat het spel makkelijk en flexibel is te gebruiken. Professionals en docenten konden het gebruiken wanneer zij dachten dat het nuttig was en zij konden ervoor kiezen om het op hun eigen manier te spelen. Kortom, voor bottom-up implementatie van een dergelijke nieuwe werkwijze in de jeugdhulp en het hbo-onderwijs helpt het als er nog geen heel strikte richtlijnen zijn. Ten tweede, wat ook helpt is dat zowel de jeugdprofessionals als de docenten het nut inzien van het werken met 'Wie is voor jou belangrijk?'. Bij bottom-up implementatie van een nieuwe werkwijze is het dus belangrijk dat deze aansluit bij wat de professionals nodig hebben. Een punt van aandacht in

het geval van dit spel is dan mogelijk de geschiktheid van de vragen voor jeugdigen van verschillende leeftijden. Hoe beter de vragen passen bij een bepaalde leeftijdsgroep, hoe groter de kans dat professionals het voor die groep gaan gebruiken.

Daadwerkelijk gebruik

Daadwerkelijk gebruik gaat over of professionals het spel blijven gebruiken en wat zij daarvoor nodig hebben. Hoewel professionals en docenten het spel vaak spontaan in gebruik namen, bijvoorbeeld als zij er een positief verhaal over hoorden of als zij het ergens zagen liggen, leiden we uit ons onderzoek af dat voor duurzaam gebruik van het spel ook andere dingen nodig zijn. Allereerst blijkt dat professionals en docenten het spel blijven gebruiken als ze ervaren dat het ze helpt om hun hulpverleningsdoelen of lesdoelen te behalen. Dit was zo. Het helpt jeugdprofessionals om samen met een jongere het netwerk van de jongere in kaart te brengen en om kennis te maken een jongere. Bovendien, zo blijkt uit ons onderzoek, krijgen jongeren door het spelen van het spel een genuanceerder beeld van hun eigen netwerk: dankzij de vragen ontdekken ze personen die belangrijk voor hen zijn die ze anders niet zomaar zouden noemen. Docenten gebruiken het in een groep als kennismakingsspel, in lessen over netwerkondersteuning en trainingen gespreksvaardigheden.

Ondanks dat het spel 'Wie is voor jou belangrijk?' van onderop is ingebracht in de organisaties, blijkt uit ons onderzoek dat het daadwerkelijke gebruik van het spel niet kan zonder aandacht vanuit het management. Zo is er een brede behoefte aan handleidingen met tips over in welke situatie en op welke manieren het spel is in te zetten. Vooral onder de jeugdprofessionals – degenen voor wie het spel is ontwikkeld – blijken behoefte te hebben aan een vaste plek voor het spel in hun hulpverleningsaanbod en werkwijze. Dit toont aan dat het dus ook voor bottom-up implementatie van nieuwe manieren van werken noodzakelijk is om tijdig het management te betrekken. Bijvoorbeeld om het zichtbaarder te maken en te houden of om professionals op de mogelijkheden van het spel te blijven attenderen.

Samenwerking en evaluatie

Over de thema's samenwerking en evaluatie kwam in ons onderzoek weinig naar voren. Jeugdprofessionals werken nog maar weinig samen rondom 'Wie is voor jou belangrijk?' en evalueren nog maar beperkt met elkaar hoe zij het spel gebruiken. Hetzelfde geldt voor de docenten. De samenwerking en evaluatie die er is, bestaat hoofdzakelijk uit het delen van enthousiaste gebruikerservaringen. Dit leidde tot een toename van het aantal professionals en docenten die het spel bestelden en in gebruik namen. De interviews die wij hielden met professionals en docenten hadden eenzelfde soort effect: het motiveerde de geïnterviewden om het weer eens in te zetten in de les of de hulpverlening. Dit bevestigt de eerdere conclusie dat jeugdprofessionals die een nieuwe werkwijze bottom-up willen implementeren over het spel moeten blijven praten met collega's en moeten blijven werken aan de zichtbaarheid ervan.

5.2 Conclusie

De bevindingen uit dit onderzoek naar de bottom-up implementatie van het spel 'Wie is voor jou belangrijk?' geven professionals inzicht in wat zij kunnen doen als zij het gebruik van een nieuwe werkwijze, tool of interventie willen stimuleren in hun organisatie. Allereerst helpt het om andere collega's te vinden die de nieuwe werkwijze of tool zien zitten. Samen met hen kunnen zij positieve ervaringen delen met de rest van de organisatie; zorgen dat de nieuwe werkwijze of tool zichtbaar is (in het geval van 'Wie is voor jou belangrijk?' is dit bijvoorbeeld dat het ook echt in de kast ligt); en dat het voor collega's duidelijk wordt hoe het hen helpt bij het bereiken van hun hulpverleningsdoelen. Daarnaast is het belangrijk om de steun van leidinggevenden te zoeken, zodat eventuele handleidingen verspreid worden en het spel een vast onderdeel wordt van de werkwijzen binnen de organisatie of van de beschikbare instrumenten.

Referentielijst

Damschroder, L. J., Aron, D. C., Keith, R. E., Kirsh, S. R., Alexander, J. A., & Lowery, J. C. (2009). Fostering implementation of health services research findings into practice: a consolidated framework for advancing implementation science.

Implementation Science: IS, 4(1), 50. 10.1186/1748-5908-4-50.

De Pooter, A., & Leloux-Opmeer, H. (2023). *Samenwerking tussen formele en informele hulpbronnen: wat werkt?* Regionale Kenniswerkplaats Jeugd Noord-Holland. <https://kennisplatformsdnh.nl/publicaties/default.aspx>

Kennisplein Gehandicaptensector. (z.d.). *Een ecogram maken: hoe ziet het sociale netwerk er uit?*

<https://www.kennispleingehandicaptensector.nl/tips-tools/tools/een-ecogram-maken-hoe-ziet-het-sociale-netwerk-er-uit>

May, C., & Finch, T. (2009). Implementing, Embedding, and Integrating Practices: An Outline of Normalization Process Theory. *Sociology (Oxford)*, 43(3), 535-554. 10.1177/0038038509103208.

Schroeder, D., Luig, T., Finch, T. L., Beesoon, S., & Campbell-Scherer, D. L. (2022). Understanding implementation context and social processes through integrating Normalization Process Theory (NPT) and the Consolidated Framework for Implementation Research (CFIR). *Implementation Science Communications*, 3(1), 13. 10.1186/s43058-022-00264-8

Smith, P. (2021). *Literatuurstudie versterken van formele en informele steun*. Regionale Kenniswerkplaats Jeugd Noord-Holland.

Tromp, N. (2022a). *Kwetsbare gezinnen en de vertrouwde mensen om hen heen.*

Handreiking voor professionals over samenwerken met informeel netwerk.

Regionale Kenniswerkplaats Jeugd Noord-Holland.

Tromp, N. (2022b). *Wie is voor jou belangrijk? Kaart-praatspel.* Regionale

Kenniswerkplaats Jeugd Noord-Holland.

Van Yperen, T., Hofstede, K., Hageraats, R., & Van der Maat, A. (2021). *Andere kijk*

op groeiend jeugdzorggebruik. Nederlands Jeugdinstituut. Wiersma, M., Van

Dijk, M., Van Goor, R., El-Gharbaoui, H., Steenvoorde, J., Uitman, S., Weling,

J., & Westhoff, S. (2021). *Ondersteuning van jongeren (16-17 jaar) op de*

drempel van volwassenheid. Hogeschool Inholland.