

## Samenvatting traject ‘Van Mystery Guest naar Mystery Match’

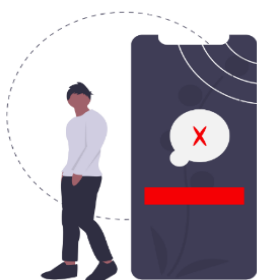
### Aanleiding

Stages vormen een brug tussen onderwijs en het bedrijfsleven. Op deze brug is sprake van belemmeringen; er zijn vooroordelen en voorkeuren. Deze belemmeringen verhinderen de toegang tot de stagemarkt voor jongeren met een niet-westerse achtergrond. Dit is de aanleiding voor het traject ‘Van Mystery Guest naar Mystery Match’. De gemeente Amsterdam heeft dit traject uitgevoerd in samenwerking met [MKB Amsterdam](#) en VNO/NCW West MRA. De opdracht is uitgevoerd door Artie Ramsodit van CitySolutions.nl.<sup>1</sup>



### Doelstelling en aanpak

De doelstelling van dit traject was gezamenlijk te komen tot een bruikbare, signalerende ‘Mystery Guest’ aanpak. Het komen tot een constructieve aanpak vereist verbinding en samenwerking van stakeholders vanuit het MKB, jongeren en onderwijsinstellingen. Dat gaat niet vanzelf. Het vergt ‘los denken’ en het verkennen van behoeften. Dit traject is daarom ingevuld samen met verschillende stakeholders vanuit de methoden actieleren en actieonderzoek. Daarbij vormden de maatregelen vanwege de corona een beperking voor de uitvoering van het traject. De eerste fase was een probleemverkenning. In de tweede fase is concept ‘Mystery Guest’ vertaald naar drie experimenten om biasarme matching op de stagemarkt te vergroten. Aangezien een groot deel van de studerende en schoolgaande jongeren in de stadsdelen Zuidoost en Nieuw-West een niet-westerse achtergrond heeft, zijn de experimenten met name uitgevoerd met stakeholders uit deze stadsdelen in combinatie met stakeholders die in heel Amsterdam actief zijn. De drie experimenten hebben drie tools opgeleverd: de Mystery Match Game, de Mystery Matching App, de Mystery Match Zelftest.



### De resultaten van de probleemverkenning

Vooroordelen of voorkeuren op basis van etniciteit of postcode is een lastig issue. Landelijk zijn er verschillende onderzoeken gedaan naar gelijke toegang tot de stagemarkt. Uit dit traject komt naar voren dat de perspectieven van de betrokken stakeholders verschillen als het gaat om gelijke toegang tot de stagemarkt. Daarbij spelen de volgende belemmerende brillen:

- **Belemmerende brillen bij het MKB:** studenten met een niet-westerse achtergrond zijn risicovol, niet gemotiveerd, onvoldoende toegerust, voorkeur voor studenten op grond van postcodes en etniciteit.
- **Belemmerende brillen bij studenten met een niet/westerse achtergrond:** gebrek aan vertrouwen als het gaat om gelijke kansen, sneller getriggered, beperkter netwerk.
- **Belemmerende brillen bij onderwijsinstellingen:** onzichtbaarheid van het fenomeen, subtiele uitsluiting, (nog) geen protocol of routekaart om met meldingen van stagediscriminatie om te gaan.

In dit traject kwamen diverse factoren in beeld die voor ondernemers meewegen in het proces van werving en selectie. Deze factoren zijn geclusterd tot de aspecten: herkenning, gedrag en vaardigheden, betrouwbaarheid, aansluiten bij de behoefte van de ondernemer en het passen in de

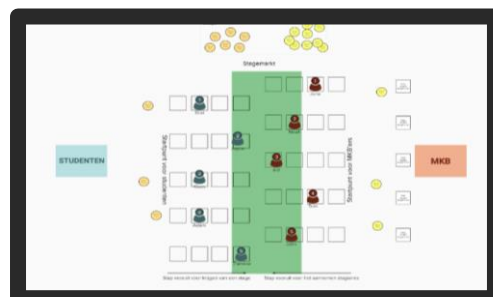
<sup>1</sup> Meer informatie evenals het volledige rapport ‘Van Mystery Match naar Mystery Guest’, maart 2020 is beschikbaar via Latifa Zian, beleidsadviseur directie Economische Zaken, gemeente Amsterdam T:06-20387490 [E.l.zian@amsterdam.nl](mailto:E.l.zian@amsterdam.nl)

organisatie. Deze aspecten spelen een rol als het gaat om toegang tot de stagemarkt van jongeren met een niet-westerse achtergrond. Het gaat dan om herkenning en betrouwbaarheid op basis van o.a. het postcodegebied, de inschatting van de taalvaardigheden en de werknemersvaardigheden en de mate waarin de culturele achtergrond past binnen de organisatiecultuur.

### De resultaten van de experimenten; drie tools

1) *Mystery Match Game: een spel voor dialoog en bewustzijn over de toegang tot de stagemarkt.*

De Mystery Match Game is in dit experiment benut als basis voor het verrassingselement voor de dialoog. Dit maakt het mogelijk dat bij het MKB, studenten en andere stakeholders, bewustzijn en nieuwe inzichten ontstaan. Op basis van deze inzichten kan men ontdekken, constructief spiegelen en leren van wat werkt. Het spel is ontwikkeld door [Fields of View](#) in Bangalore in samenwerking met [CitySolutions.nl](#).



2) *Mystery Matching App voor biasarme skillsgerichte stagematching.*

Vertrekpunt voor dit experiment is een verrassingselement in het proces van de matching waardoor de kwaliteiten van de student centraal staan i.p.v. etniciteit of postcode. Hiervoor is het instrument [PlaytoWork](#), voor de Mystery Matching App benut. Skillsgerichte biasarme matching maakt de mismatch op de stagemarkt tussen vraag en aanbod kleiner. Dit vergroot gelijke kansen op de stagemarkt.



3) *Mystery Match Zelftest voor inzicht in individuele interculturele vaardigheden*

Het verrassingselement in dit experiment zijn de uitkomsten van de zelftest. Deze worden pas in het coachgesprek gedeeld. De test zelf vult men vooraf digitaal in. De zelftest geeft inzicht in de individuele interculturele vaardigheden. De deelnemer krijgt een rapport met een persoonlijk profiel met ontwikkelpunten en tips. Voor dit experiment is de zelftest van [Intercultural Readiness Check](#) gebruikt.



### Mogelijkheden voor de follow up

Voor de follow up na deze drie experimenten zijn er diverse mogelijkheden. Belangrijke factoren voor de follow up zijn:

- *Aansluiten bij succesvolle bestaande trajecten* vanuit zowel de gemeente, het bedrijfsleven als de onderwijsinstellingen voor verdere ontwikkeling van de drie tools.
- *Benutten van mogelijkheden van lokale ontwikkelingen* binnen de stadsdelen Nieuw-West en Zuidoost. Zoals bijvoorbeeld de inzet op werk zoals bij het project Westpoort City in Nieuw-West.
- *Aanpassing van de kaders van SROI* zodat in de stadsdelen Nieuw-West, Zuidoost en Noord de voorgenomen bouwprojecten en de spin off daarvan stageplekken genereren voor jongeren die wonen in deze stadsdelen.