

Persbericht – 27/09/2010

Armoede is geen spel, of toch?

Lancering van een serious game rond armoede

- Initiatief van Koning Boudewijnstichting (KBS) en IBBT krijgt steun van ministers Ingrid Lieten en Pascal Smet
- Studie toont aan: serious games zijn aantrekkelijk om te spelen
- Internationale lancering en conferentie
- Gratis ter beschikking van scholen en bibliotheken

Gaming is aan een steile opmars bezig. De Koning Boudewijnstichting en IBBT hebben een interessante toepassing klaar die luistert naar de naam PING (Poverty is Not a Game). Het game werd vandaag gelanceerd door minister Ingrid Lieten en minister Pascal Smet.

Het 3D serious game PING, dat werd ontwikkeld door GriN, toont aan dat games een geschikt hulpmiddel kunnen zijn om complexere maatschappelijke thema's als armoede aan te kaarten. Op die manier willen de Koning Boudewijnstichting en IBBT zowel bijdragen aan het maatschappelijk debat over het gebruik van computergames op school als een concrete toepassing aanreiken aan het onderwijs om het thema 'armoede' bespreekbaar te maken.

PING wil jongeren kennis laten maken met een moeilijk thema als armoede. "Door de ervaringen met PING leren jongeren minder stereotiep, naar armoede kijken en wordt armoede bespreekbaar in de klas. Wanneer we jongeren bewustmaken van de moeilijkheden waar mensen in armoede mee geconfronteerd worden, zal dat de bestrijding van armoede een pak makkelijker maken", zegt minister Lieten.

Pascal Smet: "Ik pleit niet voor minder ernst, of minder kennis. Ik pleit voor een zoektocht naar middelen om ervoor te zorgen dat de nieuwsgierigheid van kinderen gestimuleerd wordt, en kinderen, als ze groter worden, goesting blijven hebben om geprikkeld te worden door vragen, en te zoeken naar antwoorden. De beste motivatie voor een leerling, is geboeid worden, de beste motivatie voor een leerkracht is die goesting zien bij hun leerlingen. Ik wil dus de vraag van de leerlingen even ernstig nemen als de bezorgdheden van de leerkrachten."

De wereldwijde markt voor games zal tegen 2013 groeien naar 55 miljard euro, waarvan de helft gerealiseerd zal worden in Europa (bron: PWC Global Entertainment Outlook 2009-2013). Gaming is ondertussen ook veel meer geworden dan puur amusement. 'Serious games' is een verzamelnaam voor digitale spellen gericht op het ontwikkelen van kennis, vaardigheden en gedrag. Het negatieve imago van de gamesector gaat al te vaak voorbij aan de positieve mogelijkheden van het medium.

In Vlaanderen staat het gebruik van games in het onderwijs nog in zijn kinderschoenen. Nochtans wijst onderzoek van de onderzoeksgroep IBBT-MICT (Universiteit Gent) bij meer dan 400 leerlingen erop dat serious games in de klas een positief effect hebben zowel op leren als op leerplezier. Bijna drie kwart van de leerlingen had het gevoel dat ze door het spelen van PING hadden bijgeleerd over armoede. Meer dan 70% wil vaker les krijgen door middel van games en 75% vond PING een leuk spel. Interessant was ook dat meisjes tenminste even positief stonden ten aanzien van de game en dat zowel ASO als TSO leerlingen zich aangesproken voelden

Vanaf 20 oktober wordt het spel PING gratis online ter beschikking gesteld van alle secundaire scholen in Vlaanderen, samen met een cd en een handboek voor leerkrachten over de mogelijkheden van games op school en hoe het thema van armoede in het kader van het spel in een les kan worden aangebracht. De KBS zal een vormingsaanbod ontwikkelen voor leerkrachten. Meer informatie is te vinden op www.povertyisnotagame.com

Dit Vlaamse innovatieve spel zal bovendien ook in scholen in Portugal, Duitsland, en het Verenigd Koninkrijk worden verspreid. Op 20 oktober 2010 organiseert de Koning Boudewijnstichting in samenwerking met IBBT een Europese conferentie over het gebruik van games in het onderwijs. Deze conferentie kadert in het Belgisch voorzitterschap van de EU en het Europees jaar van de bestrijding van armoede en sociale uitsluiting.

Onderwijstijdschrift Klasse brengt in haar oktobernummer een uitgebreide reportage over serious games. Over de didactische meerwaarde, hoe je games gebruikt in de klas en nieuw onderzoek over gamende jongeren. Je vindt het oktobernummer op www.klasse.be/leraren

PING krijgt de steun van de Vlaamse Minister voor Media, Armoedebestrijding en innovatie Ingrid Lieten, en van de minister voor Onderwijs Pascal Smet als een concreet voorbeeld van sociale innovatie.

Over de Koning Boudewijnstichting: De De Koning Boudewijnstichting is een onafhankelijke en pluralistische stichting in dienst van de samenleving. We willen op een duurzame manier bijdragen tot meer rechtvaardigheid, democratie en respect voor diversiteit. De Stichting steunt jaarlijks zo'n 2.000 organisaties en individuen die zich engageren voor een betere samenleving.

Over IBBT: IBBT, het Interdisciplinair instituut voor Breedband Technologie is een onderzoeksinstituting die in opdracht van de Vlaamse regering innovatie binnen ICT stimuleert. De interdisciplinaire teams voerden sinds de oprichting in 2004 al ruim 100 projecten uit met meer dan 300 organisaties. Deze projecten streven naar de gezamenlijke ontwikkeling van innovatieve toepassingen in diverse domeinen, zoals gezondheidszorg, mobiliteit & logistiek, cultuur & media en green ICT.

Meer info: <http://www.ibbt.be>

Perscontacten

IBBT vzw

Karen Boers - Marketing & Communications Manager

Gaston Crommenlaan 8 box 102 | 9050 Ghent | Belgium | www.ibbt.be

T: +32 9 331 48 03 | M: +32 473 76 42 49 | E: karen.boers@ibbt.be

Koning Boudewijnstichting
Josse Abrahams – Communicatieverantwoordelijke-persrelaties
Brederodestraat 21, 1000 Brussel www.kbs-frb.be
Tel +32-2-549 02 56 GSM +32-495 54 61 42
Abrahams.j@kbs-frb.be

Kabinet Ingrid LIeten
Lot Wildemeersch (woordvoerder)
0477/810.176 – lot.wildemeersch@vlaanderen.be

Kabinet Pascal Smet
Jeroen Janssens (woordvoerder)
0477/477.000 - jeroen.janssens@vlaanderen.be