

- Commissie Onderwijs & Samenleving - - Voorstelling Silver -



- Achtergrond -

- Suïcide: belangrijkste doodsoorzaak bij 15-19 jarigen
- Suïcidepogingen: meest frequent bij 15-19 jarigen



Serious game:

- Game waarbij het hoofddoel niet puur entertainment is.
- Verhoogt motivatie, leren, aandacht & onthouden.
- Sluit aan bij de leefwereld van jongeren.

- Skills -

Focus op 3 skills:

Cognitieve Coping

Emotieregulatie

Probleemoplossend Vermogen

Indirecte aandacht voor:

Sociale Vaardigheden



Vertaalt zich in-game in het manipuleren van het G-schema

- Gameconcept -



BRANCHING STORY



SKILLBUILDER



SOCIALE SITUATIES
MANIPULEREN

-Setting-



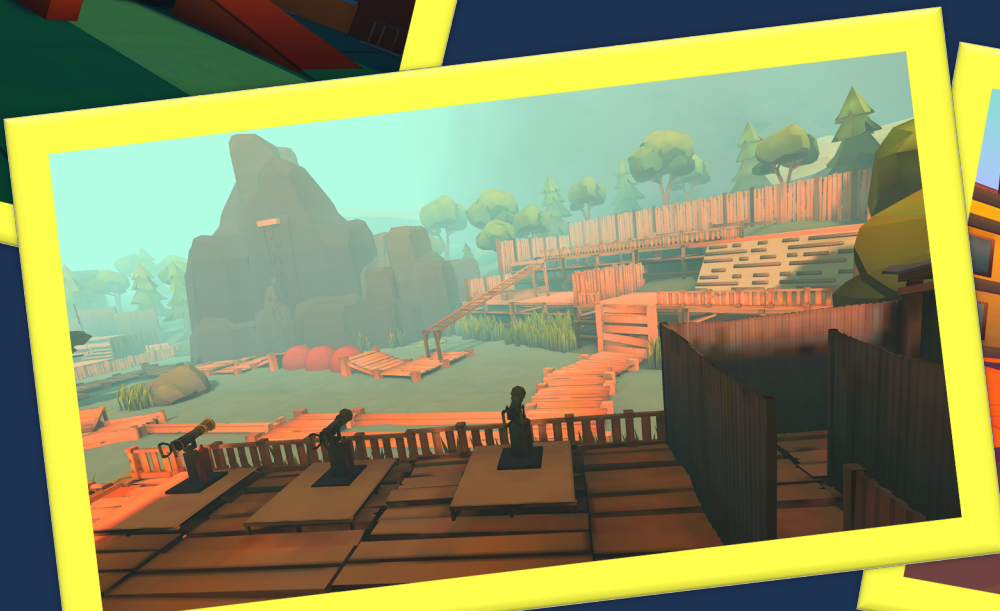
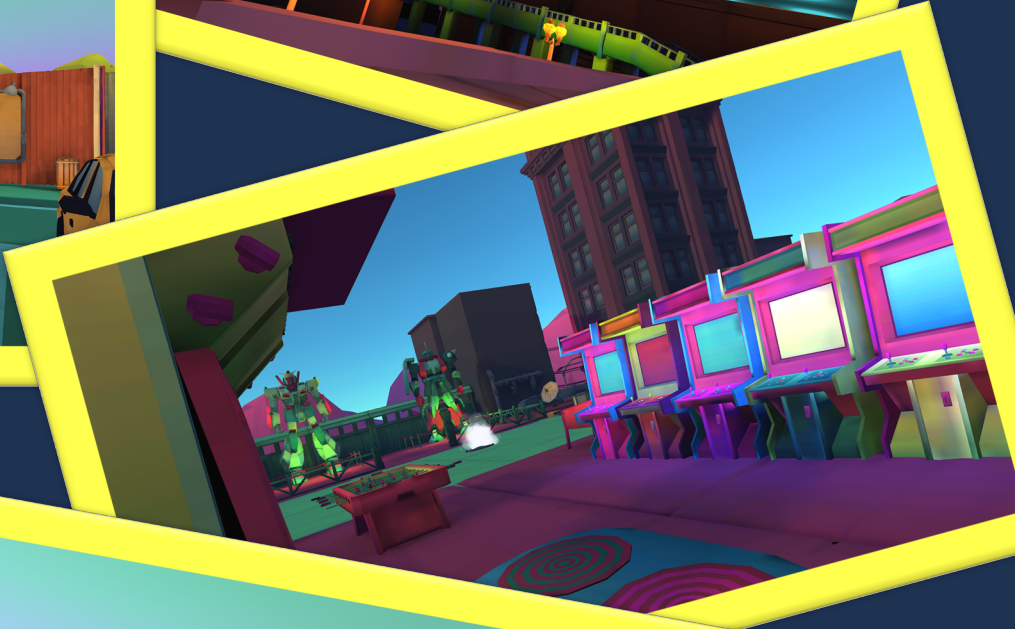
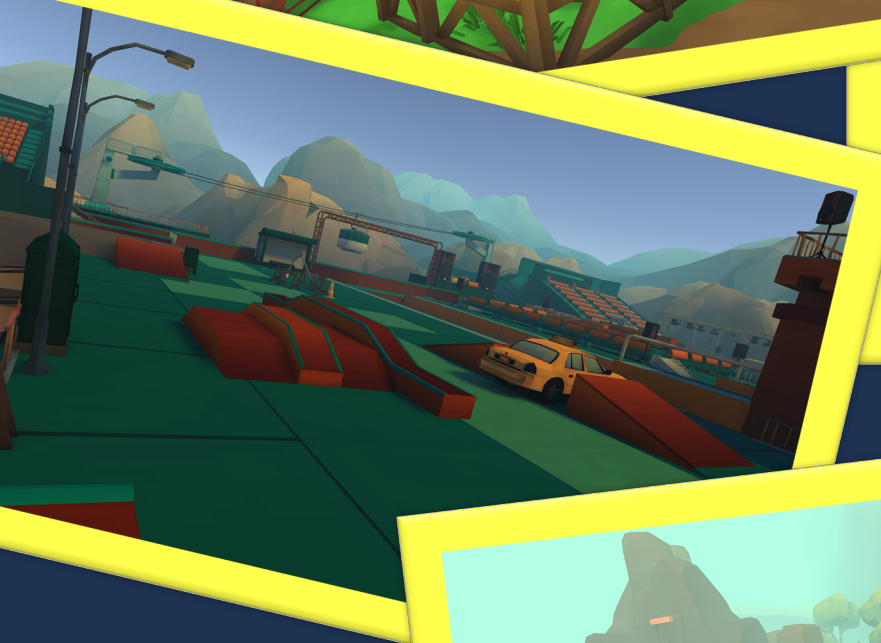
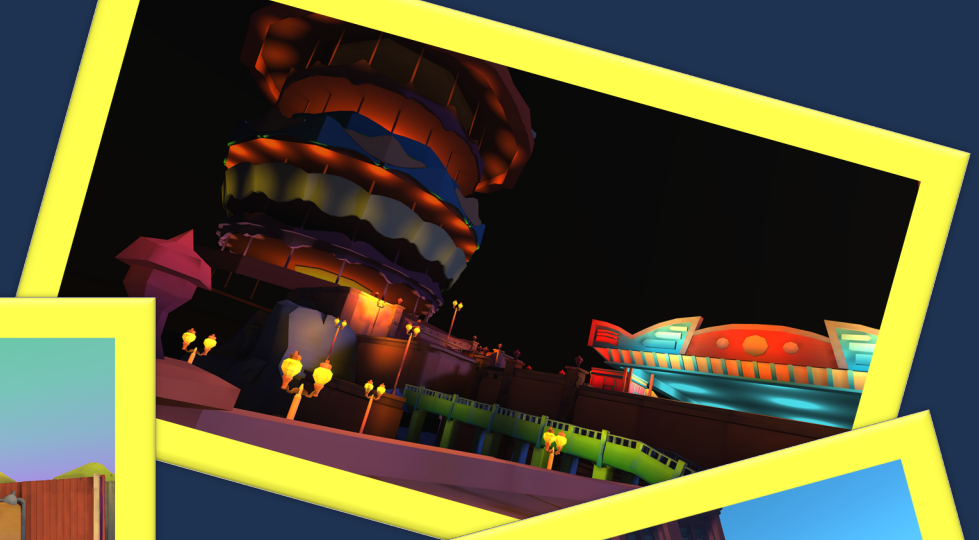
'Festival' waar 4 jongeren zijn uitgenodigd



Worden geconfronteerd met steeds complexere sociale situaties

Doorlopen verschillende stages doorheen de dag





- Characters -





13 jaar

Groeit op in een grote stad - Fervent skater, doet aan competitie – is van niets bang – zot van street art/graffiti

Heeft zijn nieuwe lief Gitte bij

BANG

**Ik mag vooral geen zwakte tonen, imago
is alles**



adam
adam

Thema's

Leren rekening houden met anderen
Hulp vragen als nodig
Zwakte durven tonen



15 jaar

Van huis uit veggie – doet aan lange afstandslopen – heeft een blog over biologisch geteeld fruit – zet zich in voor milieu – luistert liefst naar franse chansons – weet niet goed of ze op jongens of meisjes valt

Heeft haar beste vriendin Sill bij

BANG

Alles moet altijd voor 100% perfect gaan



nora
nora

Thema's

- ➞ Perfectionisme
- ➞ LGBT
- ➞ Social Media



12 jaar

Werd vroeger gepest – woont op het platteland – maakt moeilijk contacten
– is zijn eigen computergame aan het ontwikkelen – heeft online wel vele vrienden

Heeft zijn moeder Lisa bij

BANG

**Ik kan best afstand houden, anders word
ik gekwetst**



ben
ben

Thema's

- ➞ Uit comfortzone treden
- ➞ Sociale angsten
- ➞ Ouder als mogelijke steunfiguur



14 jaar

Enig kind – bezige bij – speelt viool, gaat naar scouts en tekenacademie –
voelt druk – ouders vaak van huis – enorme drang om ergens bij te horen
– sociaal niet heel handig

Heeft Matteo bij.

BANG

Ik mag niemand teleurstellen



lotte
lotte

Thema's

- ➞ Peer pressure
- ➞ Lachend masker leren afzetten
- ➞ Zelfzorg



- Onderzoek -

Design:

- ⇒ Cluster gerandomiseerd gecontroleerd onderzoek
- ⇒ Clusteren op niveau van klassen
- ⇒ Stratificatie voor onderwijsvorm

Verloop:

- ⇒ Baseline
- ⇒ Interventiegroep maakt 2 weken gebruik van de game
- ⇒ Posttest

- Metingen -



Variabele	Vragenlijst	Focus	Baseline	Posttest
Algemene informatie		Socio-demografische kenmerken	X	
Primaire uitkomstmaat	FEEL-KJ	Emotieregulatie-strategieën	X	X
Secundaire uitkomstmaat	CCSC-R1	Coping strategieën	X	X
	CNCEQ-R	Denkfouten	X	X
	EMO-check kids (ED en BG subschalen)	Emotieregulatie-vaardigheden	X	X
	CDI	Depressie/ Suïcidale ideatie	X	X
Ervaring	Evaluatievragenlijst	Gebruiksvriendelijkheid		X

- Timing -

Juni – augustus 2020
Verdere ontwikkeling game
Testmomenten met jongeren



September 2020

- ⇒ Bugfixing en finetunen finale game
- ⇒ Voorbereiden onderzoek



Oktober – november 2020
⇒ Onderzoek in scholen



December 2020 – januari 2021

- ⇒ Verwerking onderzoeksresultaten
- ⇒ Voorbereiding implementatie



Voorjaar 2021
Lancering game



- Implementatie -

Vanaf lancering 2021 via 3 sporen:

- ⇒ Scholen
 - Educatief pakket
 - Vormingsmomenten
- ⇒ Algemeen publiek
 - Influencers
- ⇒ Hulpverlening
 - Vorming