

PWO

Impact van het ontwikkelen en inzetten van een
educatieve game ter preventie van alcohol- en
drugsmisbruik:
a two-way street

Jasmine Buntinx, KHLimburg/Dpt Gezondheidszorg, Hasselt
Sebastiaan Jans, KHLimburg, Diepenbeek



1. Verwelkoming

1.1 Korte situering



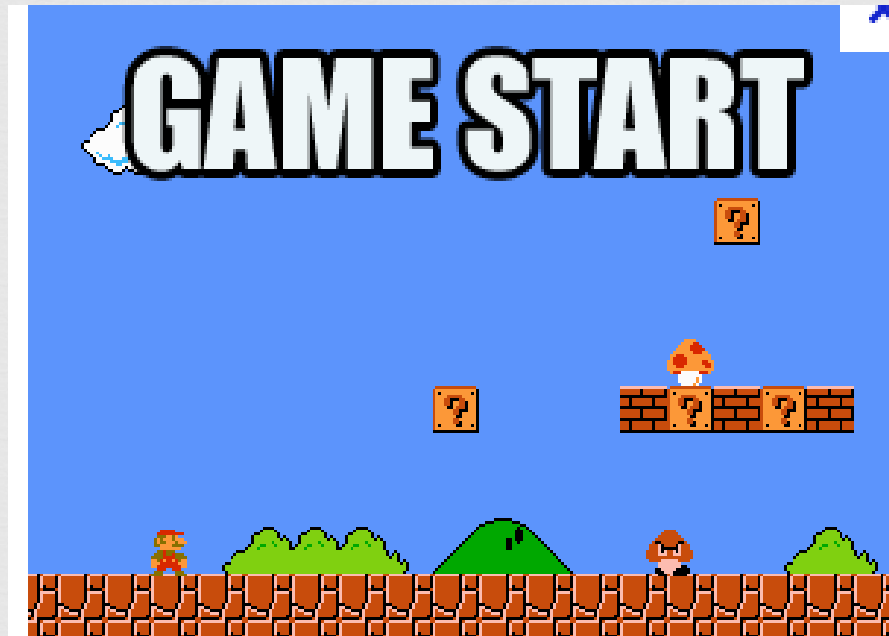
Gaming

Middelengebruik

1.2 Two way street?



2. Definitieve content game



2.1 Veranderingsdoelen (1)



Doel = universeel preventiemateriaal voor jongeren
S.O.

CAVE: Geïndiceerde preventie versus universele
preventie

→ Afbakening alcohol, tabak & cannabis

2.1 Veranderingsdoelen (2)



Eerste instantie

Verbeteren **kennis** 3^{de} graad S.O. omtrent
middelengebruik

CAVE: Contraproductief effect van productinformatie

→ Determinanten: Kennis, inzicht, attitude en
vaardigheden

2.1 Veranderingsdoelen (3)



Concept Drugbeleid op school

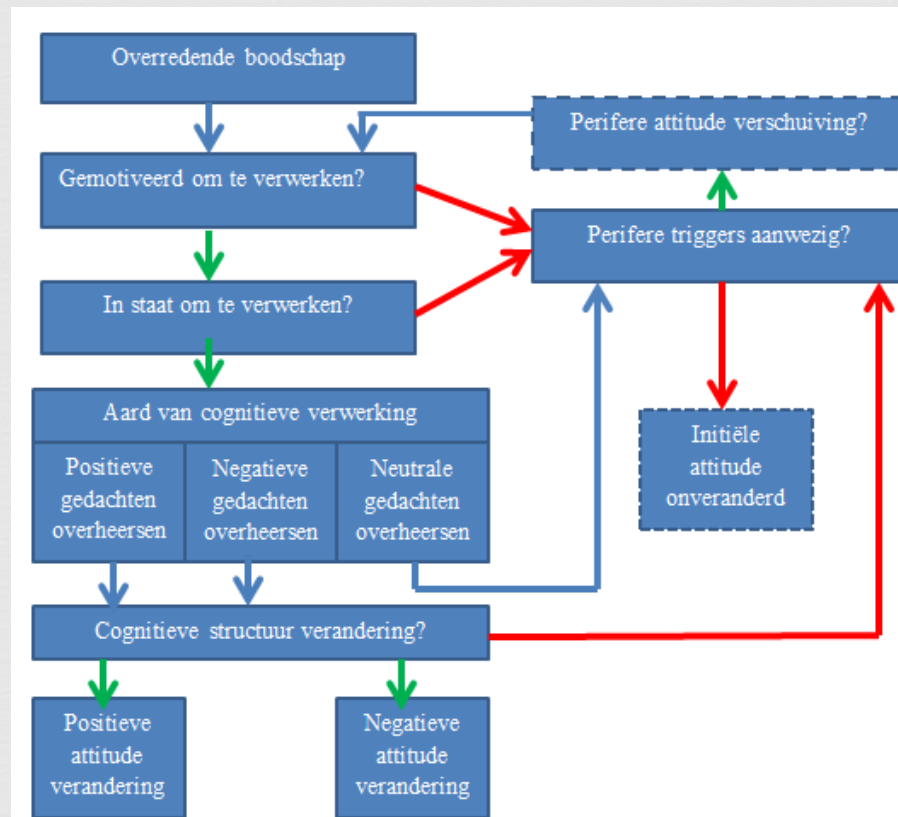
= gezondheidsbevordering, veranderingen door gezondheidseducatie, het nemen van structurele maatregelen, afspraken en begeleiding

Gezondheidseducatie is de pijler waaraan dit onderzoek een invulling kan geven. Dit heeft betrekking op de leerlingen kunnen aanzetten om zich *“bewust, weloverwogen en verantwoordelijk te gedragen”*.

2.2 Theoretische methodieken en praktische technieken

Essentiële componenten	Realisering
Het moet een interventie zijn die op theorie gebaseerd is en moet zich toespitsen op de psychosociale risicofactoren	Er is een literatuurstudie vooraf gegaan waar men zich toespitst op lichamelijke en psychosociale risicofactoren.
De interventie moet subjectieve normen opnemen	Dit is een determinant die opgenomen is in de veranderingsdoelstellingen
De interventie moet persoonlijke en sociale vaardigheden aanleren om aan druk te weerstaan	Dit is een onderdeel van de leerinhouden die zullen aangeboden worden
De interventie moet gebruikmaken van interactieve technieken	Het product is een interactief game
De interventie moet leeftijdsgenoten gebruiken om de interventie te maken. Het moet relevant zijn en aangepast zijn. Gebruikmaken van een bottom-up aanpak.	De jongeren van Pathways participeren in de interventie. Er wordt ook rekening gehouden met de leefwereld van de jongeren aangezien het een game is.
Multidimensionale aanpak (ouders, omgeving, etc.) is nodig voor de interventie	Dit kan wanneer er een uitbreiding van het pakket is
Leerinhouden die gespreid zijn over enkele jaren en verschillende ontwikkelingsperiodes omvatten.	Dit kan bij een uitbreiding van Skillville over de jaren heen
Een goede interventie vraagt een goede training en ondersteuning voor de begeleiders	De leerkracht kan 'achter de schermen' de leerlingen goed opvolgen

Elaboration likelihood model



2.3 Programma ontwerp en productie



- Participerende observatie



- Focusgroepen



- [ED+ict]

2.3.1 Participerende observatie



<http://gamelabbxl.be/speel/82-speel/138-wie-zenne-kik>

2.3.2 Focusgroepen (1)



**De
allerbeste
verdediging
is de
waarheid**

't maffiamaatja van
Loesje

**ZO
DAT WAREN
DE REGELS**

**DAN GAAN WE
NU OVER NAAR
DE REALITEIT**

Loesje

Postbus 1045 6801 BA Arnhem www.loesje.nl

**VOEL IK ME
EINDELIJK
AANGESPROKEN**

**BEHOOR IK NIET
TOT DE DOELGROEP**

Loesje

Postbus 1045
6801 BA Arnhem
www.loesje.nl

2.3.3 Focusgroepen (2)



Loesje

**ONDERWIJS
METHODE**

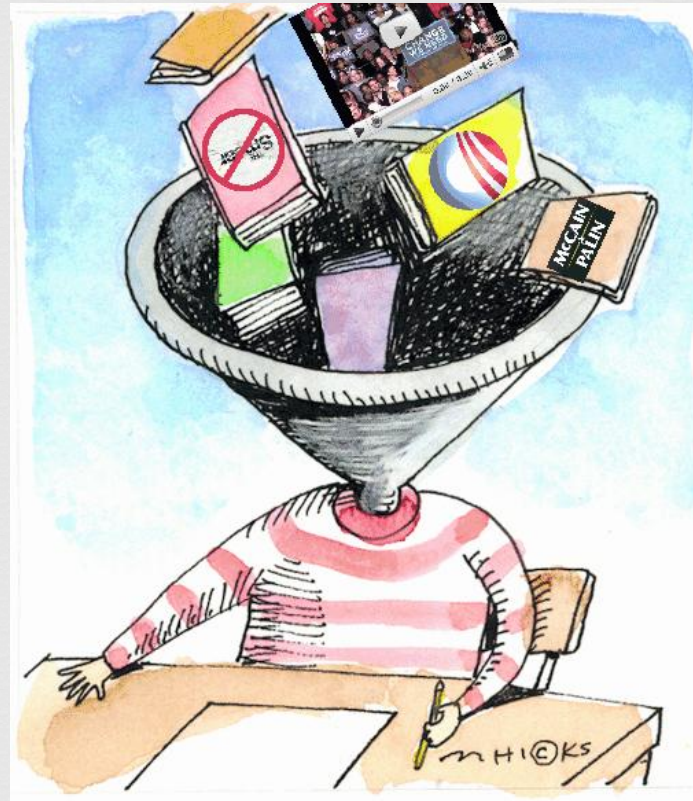
**VIND JE IETS
LEUK
DAN LEER JE HET
VANZELF**

3. Uitwerking game met de jongeren van Pathways



afgewerkt
stoer
matuuriteit
begeleiding
doel
therapie
innoverend
andere
fier
siek
leefwereld

Hoe voorkomen we dit?



4. Demonstratie game



- ❧ VOET (situering van deze PWO in het onderwijs)
- ❧ Mogelijkheden (Dit zenne kik vs nieuwe toepassing vs integratie in bestaand systeem (Skillville))
- ❧ Wat is Skillville en wat zijn de pedagogische mogelijkheden (casussen selecteren i.f.v. de lesopdracht of thema)
- ❧ Voorbeeld van de casussen (structuur)

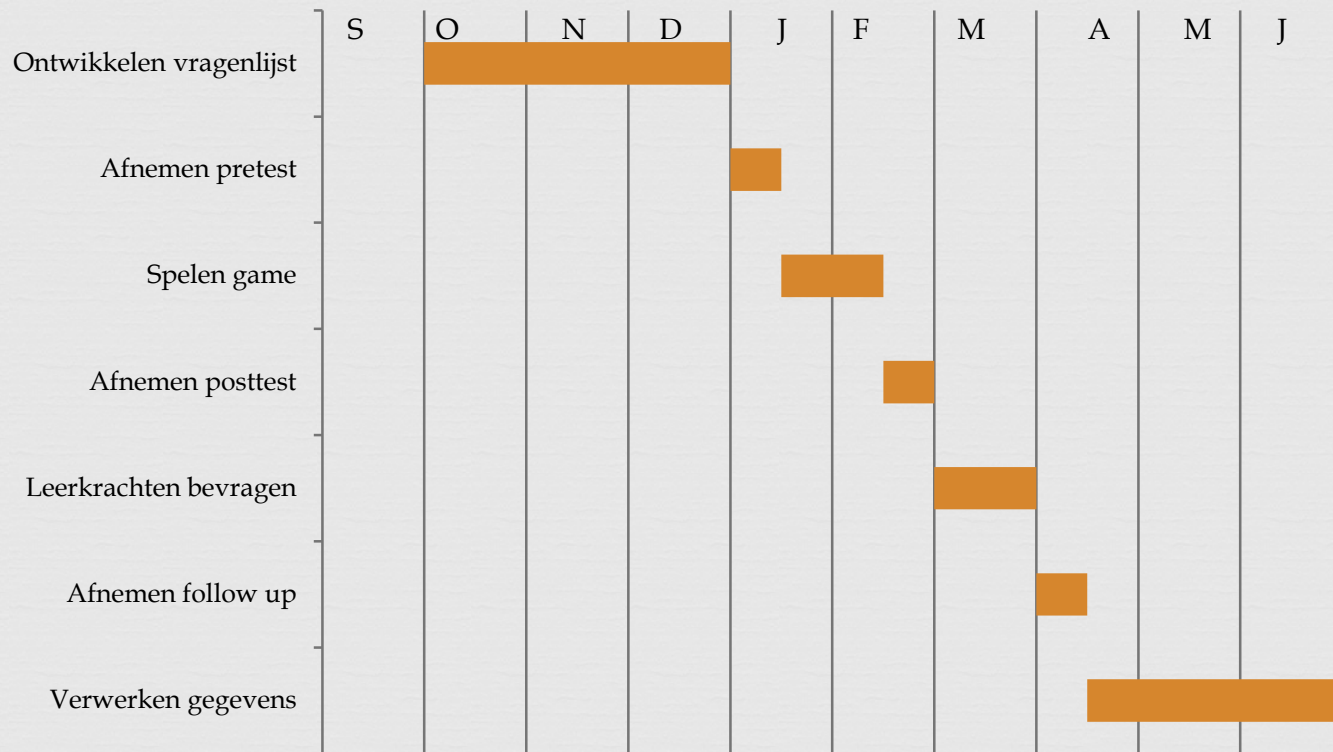
Skillville



SKILLVILLE

oefenen van levensvaardigheden

5. Verdere aanpak PWO





Bedankt!