

De Influencergame

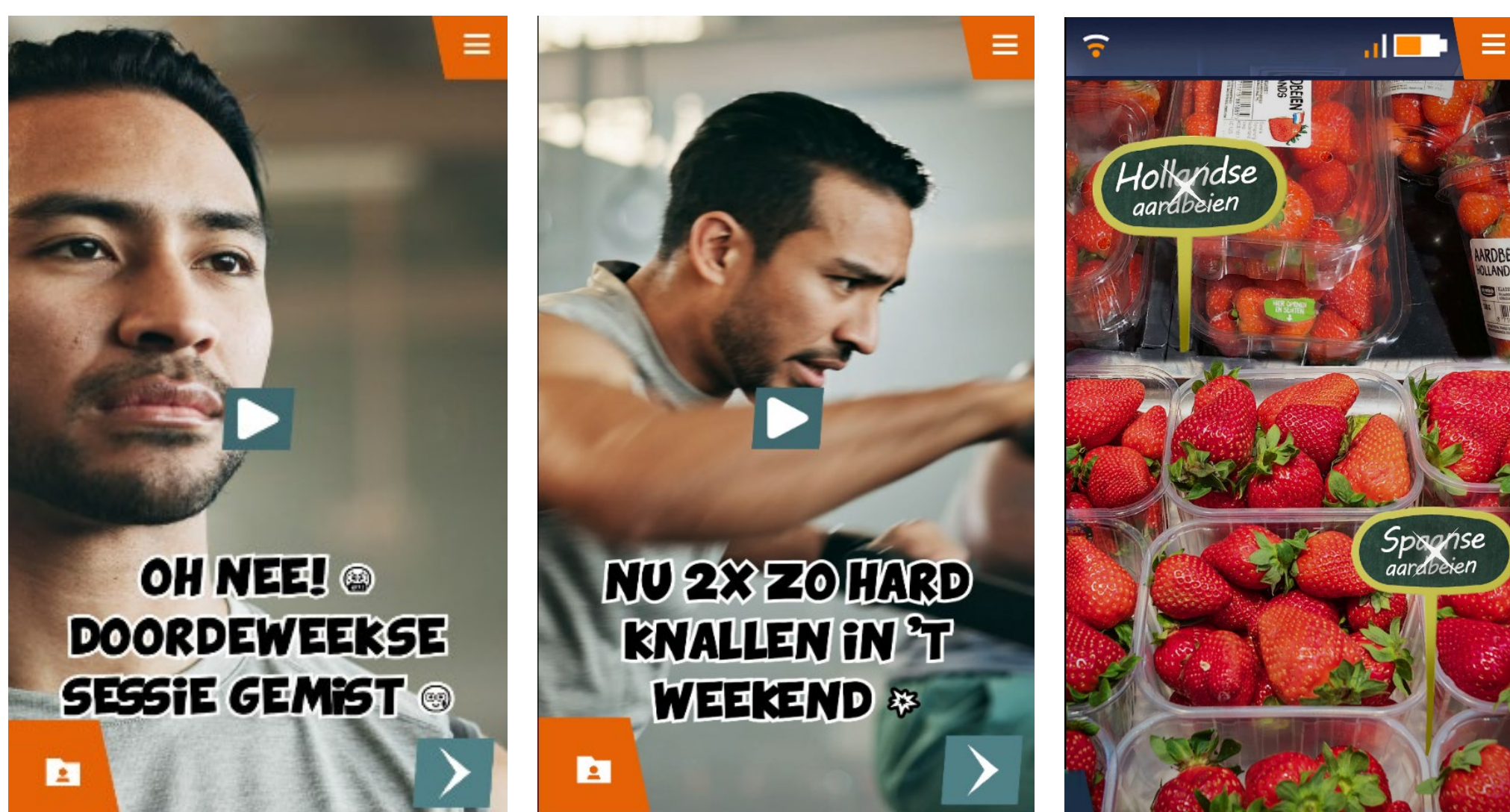
De serious game om vmbo-leerlingen weerbaarder te maken tegen gezondheidsgerelateerde desinformatie op social media

De Haagse Hogeschool: Diana Eijgermans, Wendy Scholtes-Bos, Astrid Doorduijn, Sanne de Vries
Louis Bolk Instituut: Marieke Battjes-Fries; Game Tailors: Bowie Derwort

Wat is de Influencergame?

In de Influencergame nemen middelbare scholieren het op tegen desinformatie die via social media verspreid wordt. Spelenderwijs verhogen zij hun mediawijsheid en verbeteren zij hun gezondheidsvaardigheden. In de game worden leerlingen via diverse social media platformen uitgedaagd om kritisch na te denken over de beweringen die ze zien op het gebied van een gezonde leefstijl.

Tot nu toe zijn twee minigames ontwikkeld; één over sporten en één over duurzame voedselkeuzes. De speelduur per module is ongeveer 10 minuten.



Game 1: Kan je sport inhalen in het weekend?

Game 2: Aardbeien uit Nederland of Spanje?

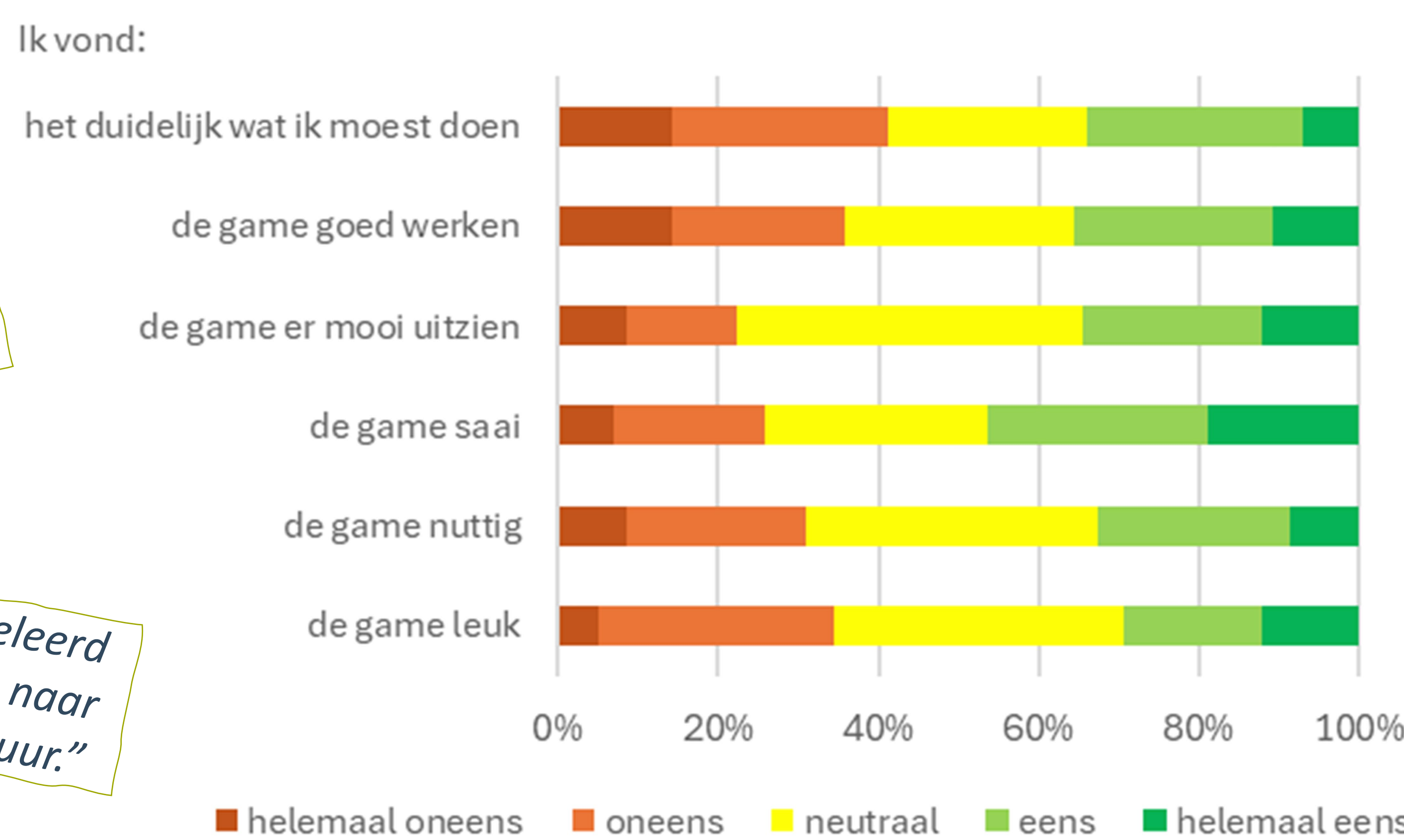
Testen

In oktober en november 2024 is de Influencergame getest onder een groep vmbo-leerlingen. Dit heeft plaatsgevonden in het Weekend van de Wetenschap (WvdW), op het Corbulo College in Voorburg, het Novilab in Naaldwijk en het ISW Hoogeland in Naaldwijk. In totaal hebben vijf klassen (jaar 1 en 3) het spel gespeeld en tijdens WvdW hebben ongeveer 35 kinderen het spel gespeeld. Bijna zestig (58) leerlingen hebben een vragenlijst ingevuld om hun mening over het spel te geven. Dit waren vooral vmbo-leerlingen (87%) uit de 1^e en 3^e klas (beide 49%). Daarnaast hebben drie docenten een vragenlijst over de game ingevuld.

Leerlingen gaven aan:

"Ik heb van de game geleerd dat je niet alles moet geloven wat influencers zeggen."

"Ik heb van de game geleerd dat je goed moet kijken naar wat goed is voor de natuur."



Resultaten uit de vragenlijst onder de leerlingen.

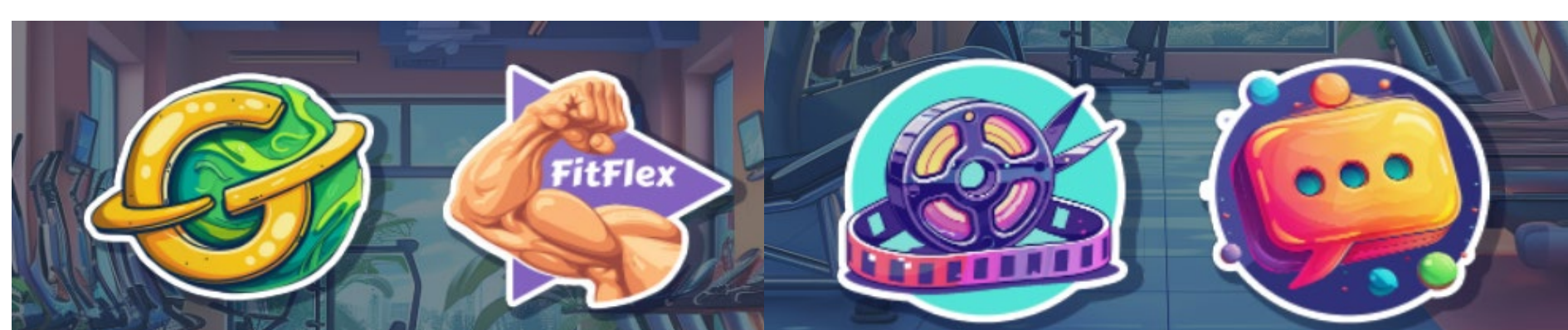
Aanleiding

De Influencergame komt voort uit informatie die is opgehaald binnen de Food Boost Challenge (www.foodboostchallenge.nl). Hierin heeft De Haagse Hogeschool aan meer dan 1.000 leerlingen van de middelbare school gevraagd wat hen verleidt tot het eten van meer groente- en fruit(producten). Resultaten uit de Food Boost Challenge laten onder andere zien dat spellen een aansprekend leermiddel zijn, waarin spelenderwijs en ervaringsgericht met thema's aan de slag wordt gegaan.

Resultaten

Het merendeel (85%) van de leerlingen zou de game vaker willen spelen. Genoemde minpunten zijn dat de game technisch nog niet altijd goed werkte, dat het onduidelijk was wat ze moesten doen en dat de game saai was. Slechts 29% vond de game nu leuk (zie grafiek onderaan). Een verklaring zou kunnen zijn dat een deel van de leerlingen de game vergeleek met een 'entertainmentgame' in plaats van een educatieve game.

Wel noemden leerlingen de game leerzaam en vonden ze het leuk dat ze zelf dingen moesten onderzoeken. De drie docenten vonden dit ook en waren positief over het inzetten van deze game voor een les over leefstijl. Zij vonden de onderwerpen in de game en gamification een passende aanvulling op hun lessen in het algemeen. Alle docenten gaven aan de game in de toekomst vaker te willen inzetten als de uitvoerbaarheid verbeterd.



Beelden uit Game 1

Doel

Door de Influencergame ontwikkelen leerlingen vaardigheden om betrouwbare, juiste gezondheidsgerelateerde informatie te vinden. Uit onderzoek blijkt dat met name vmbo-onderbouw leerlingen vatbaar zijn voor desinformatie, bij deze doelgroep valt dus de meeste gezondheidswinst te behalen. In de influencergame vergroten leerlingen hun weerbaarheid tegen desinformatie op social media, leren ze meer over een gezonde leefstijl en verbeteren ze hun gezondheidsvaardigheden.

Samenwerkingen



Tot nu toe hebben 62 studenten van de opleidingen ICT, Communication and Multimedia Design, Voeding & Diëtetiek en User Experience Design van De Haagse Hogeschool meegewerkt aan de Influencergame. Nieuwe studentenprojecten zijn al opgestart. Naast de onderzoekers en studenten van De Haagse Hogeschool is het Louis Bolk Instituut betrokken voor de evaluatie en Game Tailors voor het maken van de game. Het project is gefinancierd door gemeente Westland, gemeente Den Haag en Jong Leren Eten Zuid-Holland.

Vervolg

Er zijn nu, in samenwerking met diverse partijen en de doelgroep zelf, twee modules ontwikkeld van een game over mediawijsheid ten aanzien van een gezonde leefstijl. De evaluatie toont dat dit concept veelbelovend is voor inzet in het vmbo, maar dat de game doorontwikkeld moet worden. In vervolgonderzoek moet ook gekeken worden naar de effectiviteit en impact van de game. Verder willen we in de volgende fase het spel breder uitrollen, de bereikbaarheid vergroten en de focus leggen op implementatie in het onderwijs. Daarnaast willen we de game uitbreiden door meer minigames te ontwikkelen op de thema's voeding en sport en door minigames over andere leefstijlgedragingen toe te voegen, zoals over beeldschermgebruik, huidbescherming, slaap, vapes, roken en alcoholgebruik.

Contact

Diana Eijgermans
D.G.M.Eijgermans@hhs.nl

