**BIJLAGE 2 initiatieven VAD**

Als expertisecentrum volgt VAD de beschikbare literatuur en cijfers en wordt getracht om de beschikbare kennis en evidence based aanpak beschikbaar te maken voor een ruimer publiek. Dit vormt uiteraard de basis voor verdere methodiekontwikkeling.

Hieronder een overzicht van de ontwikkelde methodieken en materialen:

* Dossier gamen: bundeling wetenschappelijke bevindingen (2017).
* Drugs abc: beknopte toegankelijke informatie over problematisch gamen
* Factsheet gamen: alle beschikbare cijfers over gamen uit onderzoek.
* Mijn kind en gamen: meest gestelde vragen aan de DrugLijn gebundeld in een folder voor ouders.
* Wat je moet weten over gamen: brochure met productinformatie over gamen op maat van personen die op een eenvoudige manier informatie willen (mensen met een beperking, anders lerenden, mensen met een beperkte kennis van het Nederlands, …).
* Postkaart: ‘wordt gamen meer dan een spel?’ om het thema onder de aandacht te brengen en te verwijzen naar de DrugLijn voor meer informatie en persoonlijke vragen.

VAD probeert de kennis over gamen en gamegedrag te monitoren door in zowel de VAD-Leerlingenbevraging (12-18 jaar, secundair onderwijs, continu met jaarlijks syntheserapport) als in de studentenbevraging (18-25 jaar, alle universiteiten en Associaties Hogescholen, om de 3 jaar) een reeks van vragen op te nemen over het gamegedrag van de respondenten. De resultaten zijn beschikbaar in de resp. rapporten en zijn opgenomen in de Factsheet Gamen.

De Leerlijn alcohol, tabak, gamen, cannabis en illegale drugs (VAD, Vlaams Instituut Gezond Leven) is een instrument voor schoolteams in lager en secundair onderwijs om hen te ondersteunen bij het preventief werken rond deze thema’s en geeft ondersteuning bij de uitwerking van de pijler educatie in het kader van een tabak-, alcohol en drugbeleid (inclusief gokken en gamen). Het biedt een leidraad voor concrete invulling van preventie in de klas en is een instrument om doordachte keuzes te maken voor lesprogramma’s over deze thema’s. Per graad wordt een overzicht gegeven van de leerinhouden voor de verschillende thema’s.

In 2019 staat een module van het online vormingsaanbod met productinformatie over gamen op de planning van VAD. Die module past in de reeks met productinfo die we als online vormingen voor een ruime doelgroep van professionelen aanbieden.

**Educatieve pakketten** (gebaseerd op de Leerlijn)

Vlucht naar Avatar: lespakket over gamen voor 10-12 jarigen in het lager onderwijs. Het pakket wil de kennis, het inzicht en de vaardigheden van leerlingen versterken, zodat ze op een verantwoordelijke manier leren omgaan met gamen.

Het lessenpakket bestaat uit zes lessen gevuld met activerende werkvormen, zoals hoekenwerk, een digitaal bordspel, rollenspelen…'Vlucht naar Avatar' vertrekt vanuit de positieve insteek dat gamen heel leerzaam en ontspannend kan zijn, maar geeft ook aandacht aan de kleine groep gamers bij wie het game-gedrag kan ontsporen. Het lessenpakket betrekt ook de ouders.

Vlucht naar Avatar werd in 2016-2017 door UGent geëvalueerd. Het onderzoek wijst uit dat een aantal significante effecten toegeschreven kunnen worden aan het lespakket:

* Een stijging van het kennisniveau over gamen bij de interventiegroep.
* Een daling in de duur die jongeren in de interventiegroep mogen gamen van hun ouders in vergelijking tot de controlegroep
* Een stijging van de ingeschatte gametijd van klasgenoten in het weekend bij de interventiegroep en daling bij de controlegroep
* Een daling van de gemiddelde gametijd op een weekdag in zowel in de interventie- als controlegroep, met een iets grotere daling in de interventiegroep. Wat betreft deze daling, werd geen effect waargenomen, maar wel een trend in de goede richting opgemerkt
* Een significant grotere stijging in vluchtgedrag bij de interventiegroep.
* Een stijging van het hebben van afspraken rond gamen bij zowel de interventie- als controlegroep.
* Een lichte stijging van het hebben van inspraak bij afspraken rond gamen in de interventiegroep

Alle leerkrachten waren uitgesproken positief over het pakket, en over de interactie en sfeer die het creëerde in de klas. Het pakket is ruim verspreid in het onderwijs.

PLAY is een educatief pakket ontwikkeld voor jongeren tussen 12 en 14 jaar (2017). Het vertrekt vanuit de positieve insteek om jongeren inzicht te geven in hun eigen gamegedrag en dat van hun leeftijdsgenoten. PLAY wil jongeren helpen om op een verantwoorde manier te gamen. Het wil hen tegelijkertijd aan het denken zetten over hun vrijetijdsinvulling en over mogelijke alternatieve activiteiten en hobby’s. Dit pakket is geschikt voor de eerste graad secundair onderwijs en de jeugdhulpverlening. Ouders worden actief betrokken.

Zijdelings wordt in beide pakketten de link gelegd met gebruik van sociale media, maar dan vooral om jongeren, die niet gamen, in de les te betrekken vanuit de invalshoek sociale media (eerder secundair).

Als Kleine Kinderen groot worden en Gamen (2015) is een pakket dat bestaat uit een draaiboek en filmpjes/audiovisueel materiaal voor ouders. Het bestaat uit een eenmalige vormingssessie voor ouders, waarin ze in groep opvoedingsvragen bespreken aan de hand van filmpjes en oefeningen.

Die oefeningen en filmpjes zijn een uitbreiding van 'Als kleine kinderen groot worden', een vorming over tabak, alcohol en drugs. Het onderdeel over gamen kan gegeven worden in het kader van de bredere vorming, maar kan ook op zichzelf gebruikt worden.

**Vroeginterventie en hulpverlening**

Op [www.druglijn.be](http://www.druglijn.be) zijn 2 zelftests beschikbaar over gamen, voor resp. -18 jarigen (op basis van een test die werd ontwikkeld door het [IVO](http://www.ivo.nl/) (Instituut voor Onderzoek naar Leefwijzen & Verslaving in Nederland) en +18 jarigen (op basis van de [Internet Addiction Test van Netaddiction.com](http://netaddiction.com/assessments/)). Afhankelijk van de scores worden verschillende adviezen gegeven.

Daarnaast is er op de DrugLijn ook een kennistest voor gamers.

Op de website staat ook veel informatie over gamen, met voor- en nadelen, risico’s, enz.

Gebruikers van de DrugLijnsite kunnen ook hun persoonlijke vragen stellen via telefoon of mail of chatten met een druglijnmedewerker. Indien gewenst kunnen ze doorverwijzen naar hulpverlening.

Hulpverlening aan problematische gamers. Wegwijzer: De wegwijzer biedt aan hulpverleners een leidraad voor de specifieke behandeling van risicovolle en/of problematische gamers.

Samen met CAD-Limburg ondersteunt VAD het concept van Reboot kampen als time out voor jongeren die riskant gamen. Reboot is een zorgmethodiek die risicovolle en problematische gamers die nood hebben aan een offline herstart, mee op kamp neemt. Het kadert binnen het gedachtengoed van peersupport en vroeginterventie. Tijdens een Rebootkamp komen deelnemers in contact met leeftijdsgenoten die eenzelfde passie hebben voor gamen en waarbij de balans met een offline leven dreigt verstoord te worden of verstoord is. Na de pilootprojecten in Limburg wordt dit aanbod uitgebreid naar verschillende CGG met TAD-preventiewerker in Vlaanderen (project met financiële ondersteuning van Vlaams minister Gatz).