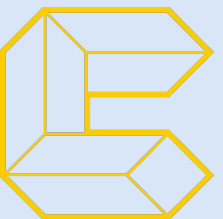


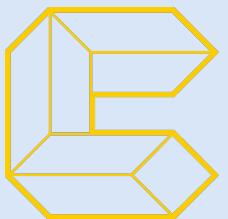


Connect & co.
De dienstendag
voor bibliotheken
15.10.2024





Beleven in de klas & in de bib



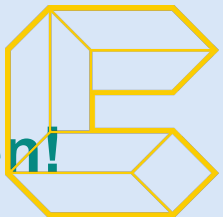


Arno, 13 jaar

Gamer

- Fortnite: oriëntatie, samenwerken
- Minecraft: bouwen aan zijn wereld en verhaal
- Duolingo: Engels en Frans
- Roblox: verdwaald in de bib

Vrije tijd = avontuur, beleven, leren!





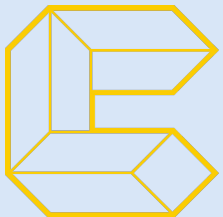
Arno, maandag, 9u30

Wiskunde

- Maateenheden, lengte, breedte, afstanden...
- Mathematische puzzels in Fortnite?
- Straks: actua en naar de bib

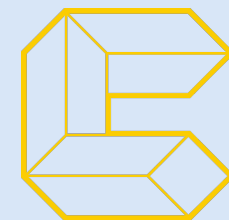
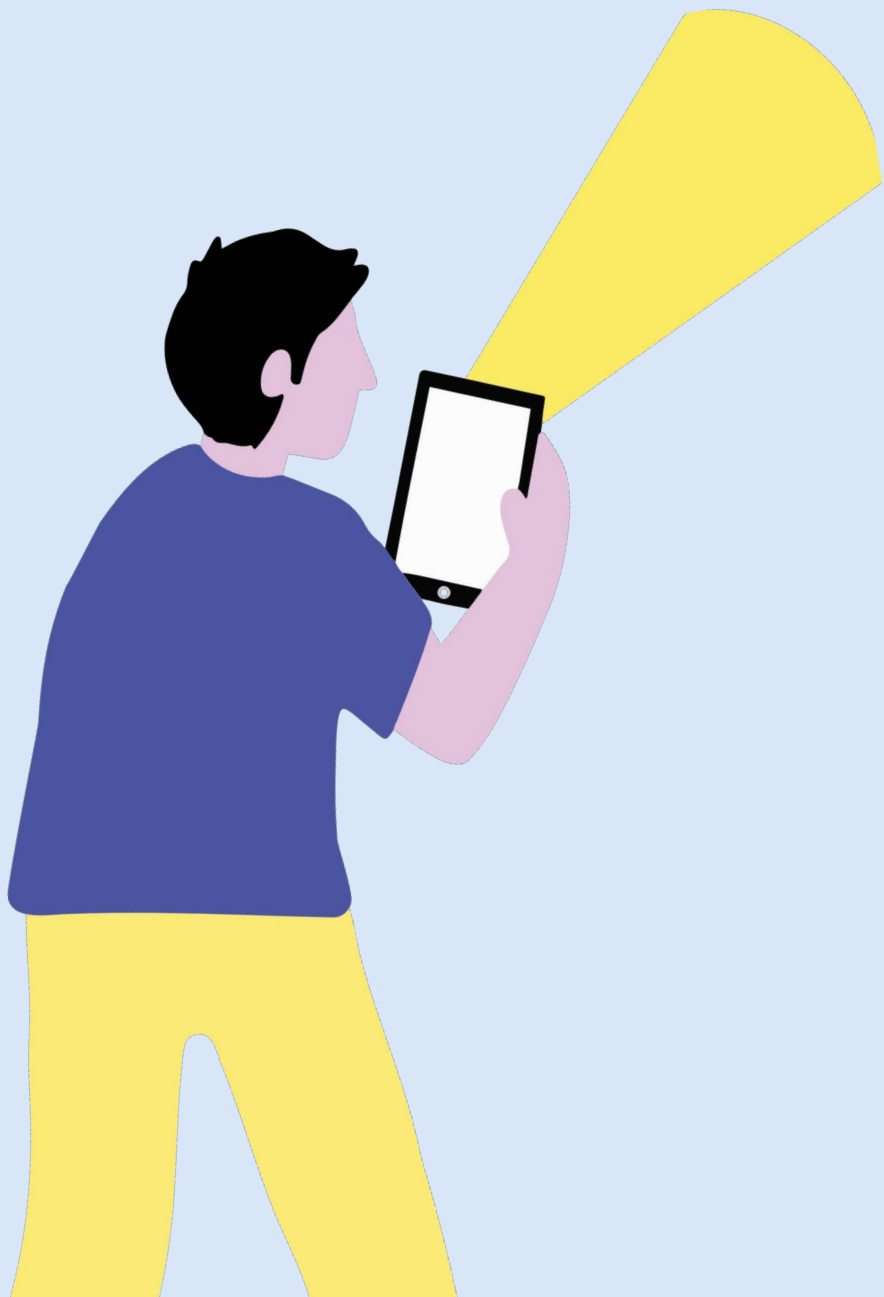


Pffffff...



In deze sessie

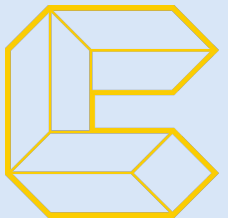
- **Gaming**
- **Project krantenarchief**
- **Bibster**





Gaming

Press start to play!



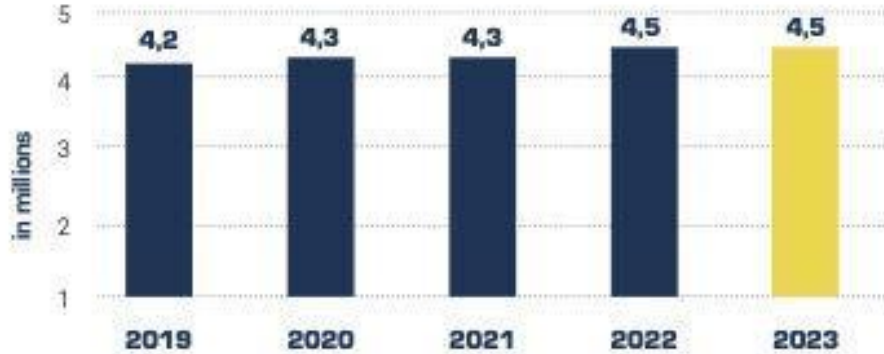


GAMER

and PROUD of it

PLAYING VIDEO GAMES IN BELGIUM

GAMERS IN BELGIUM



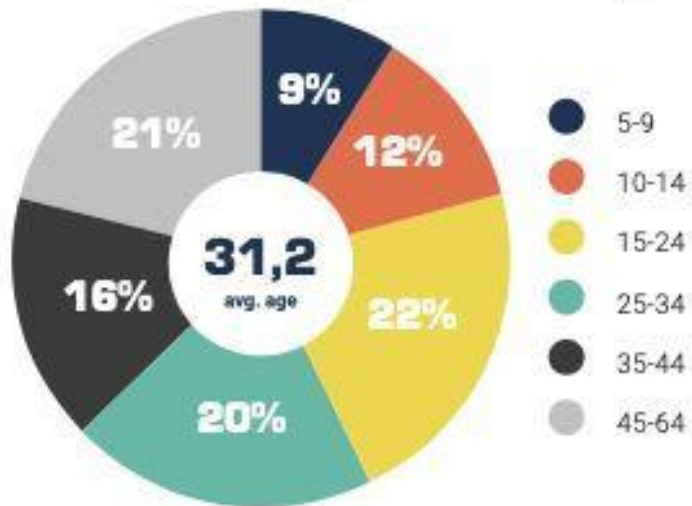
GAMERS' PROFILE IN BELGIUM



47% **53%**

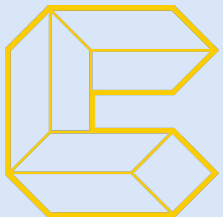
Shares of **women** increased by **10%** over the last 15 years

More than **1 out of 3** Belgian gamers is **older than 35** years



Statistieken

- 3,25 miljard mensen wereldwijd spelen videogames
- 70% van de gamers zijn ouder dan 18 jaar
- 47% van de gamers zijn vrouwen
- 1 op 4 gedownloadde apps zijn games





Game interface elements including a lightning bolt icon, a star icon, and a goal indicator: **Doel: 15**

A 10x10 grid of colorful candies. The candies are arranged in a pattern that allows for a match of three identical candies in a row. The colors include green, blue, purple, yellow, red, and orange.

A green, round candy character with a smiling face and a small crown, sitting on a pedestal. To its right is a lollipop with a swirl pattern on a stick. The background is a light green field with a large, faint outline of a classical building.

Level
5-11

Score summary: **Zetten: 11** and **Score: 1740**. Below the score is a progress bar and three stars.

SCORE
7

A virtual keyboard with a light purple background. The keys are arranged in a standard QWERTY layout. The letters 'E', 'R', 'A', 'B', 'L', 'E', 'R', 'K', 'S', 'C', 'H', 'E', 'S', 'E', 'R', 'C', 'E', 'G', 'H', 'J', 'K', 'L', 'C', 'V', 'B', 'N', 'M' are highlighted in green. A '+1' icon is next to the 'E' key in the second row. A 'NEXT' button is at the bottom right.



GAME GENRE GUIDE

www.OnlineDesignTeacher.com

ACTION ADVENTURE GAMES



- Faster paced than adventure games
- Collecting items for inventory is important
- Conversing with NPC's to get clues
- Controls combine adventure and shooter styles

ADVENTURE GAMES



- Detailed plot and character stories
- Puzzle solving & following clues in gameplay
- Variety of game missions and objectives
- Can usually switch between camera views

DANCE/RHYTHM GAMES



- Most physically active of all game genres
- Timing a key apt of gameplay
- Often requires a specialised content
- Music more important than in other games

FIGHTER GAMES



- Complex character movements & controls
- 1v1 battles as part of a tournament
- Enemy difficulty increases with each round
- Can feature violent content

FIRST PERSON SHOOTER GAMES



- 'Behind the eyes' view of character
- Fast paced, reflective gameplay
- Large selection of weapons and ammo
- Often contain violent, graphic content

M.M.O.R.P.G.



- Thousands of players online simultaneously
- Game environment is constantly active
- High speed internet required to play
- Paid accounts and in game purchases available

PLATFORMER GAMES



- Navigating and jumping platforms key
- Avoiding hazards and enemies
- Collecting coins and upgrades along the way
- Character has lives as opposed to health bar

PUZZLE GAMES



- Objective to solve or survive the puzzle
- Player intelligence primary
- Player skills with controls secondary
- Game usually has a running theme

REAL TIME STRATEGY GAMES



- Gameplay events occur in real time
- Gathering and managing resources
- Player given territory to defend/expand
- Play against A.I. or real life opponents

ROLE PLAYING GAMES



- Players play with customisable avatar
- Character evolves as game progresses
- Meeting and conversing with NPC's
- Game objective usually a long quest/mission

SHOOTER GAMES



- Objective to shoot/kill targets/enemies
- Very little story/plot
- Leaderboards based on top scores
- Often use specialised controllers

SIMULATION GAMES



- Replicating a real life experience
- First person view or controlling an avatar
- Photo realistic graphics to mimic real life
- Intelligent A.I. used to help game realism

SPORTS GAMES



- Replicate a sport but with added features
- Often associated with real life athletes
- Realistic graphics key to player experience
- Complex character movements & controls

SURVIVAL HORROR GAMES



- Atmospheric level design
- 'Jump Scares' an important game feature
- Stealth often preferred over combat
- Dark lighting & eerie sound effects

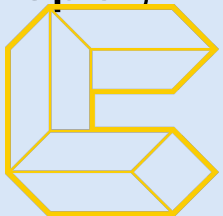
TURN BASED STRATEGY GAMES

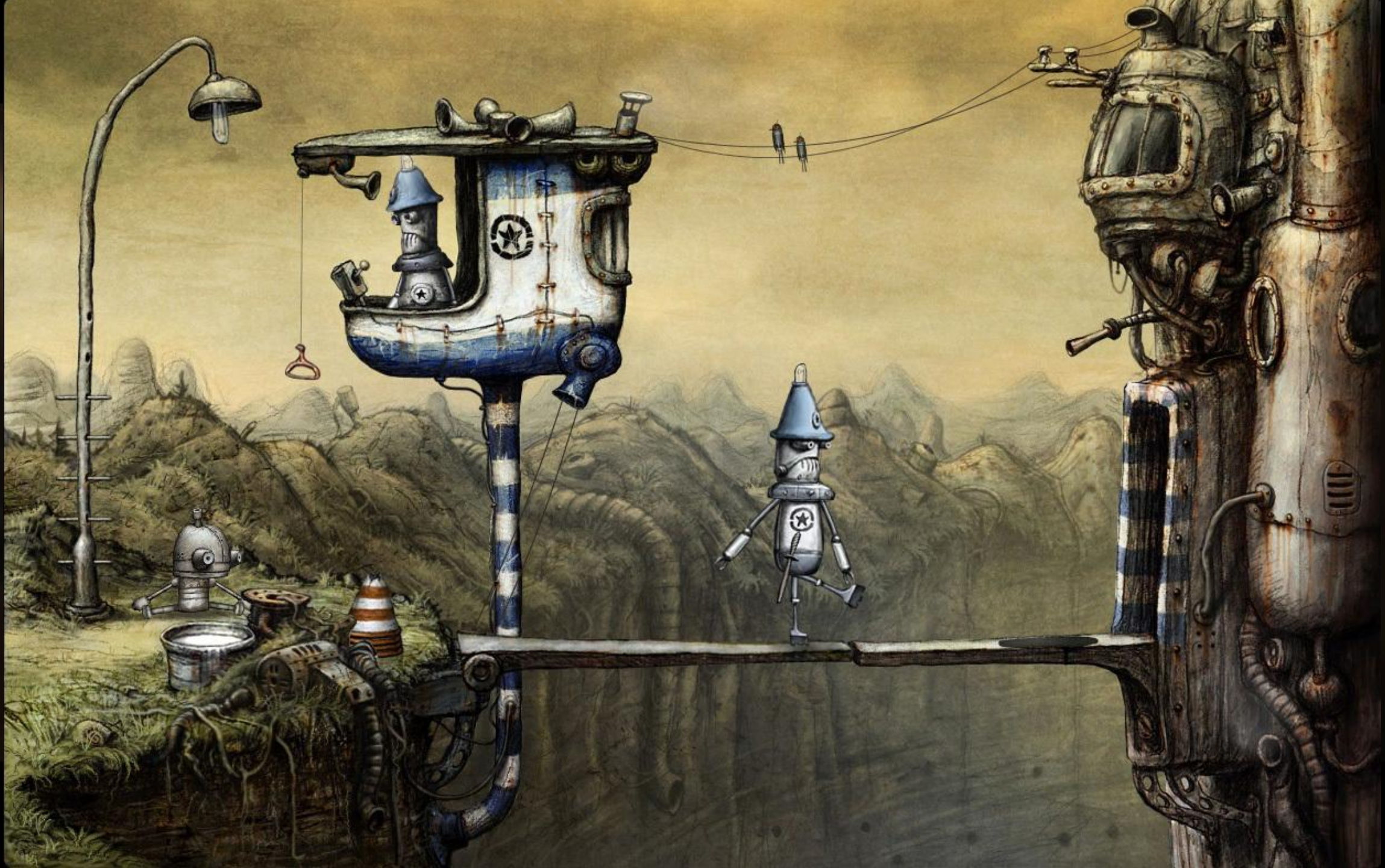


- Players take turn to make a move
- Logical, strategic and tactical gameplay
- Build alliances or declare war
- Advanced A.I. to allow replayability

Genres

- Actiespel (vechtspel, schietspel, platformspel)
- Avontuurespel
- Denkspel (bordspel, kaartspel, puzzelspel, quizspel)
- Muziekspel
- Partyspel
- Rollenspel
- Simulatiespel (racespel, sportspel, strategiespel, vliegspel)

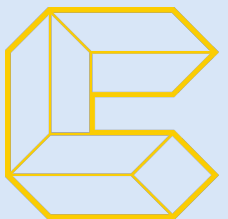


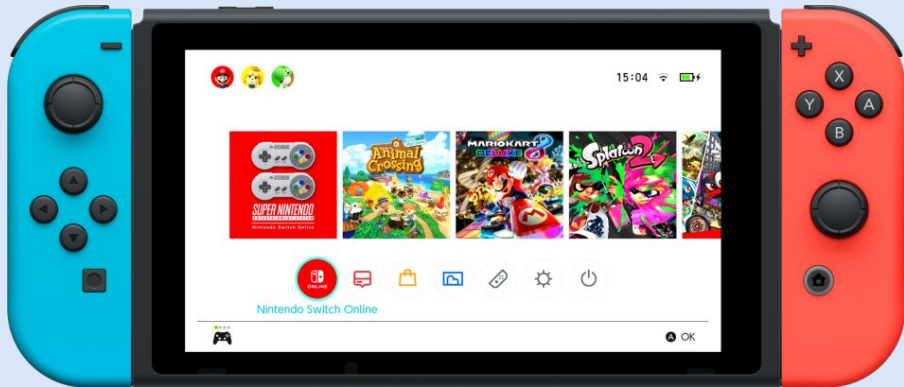




Arcade

- Mobiele arcadehallen
- Nog te boeken via de makers
- Info website Cultuurconnect





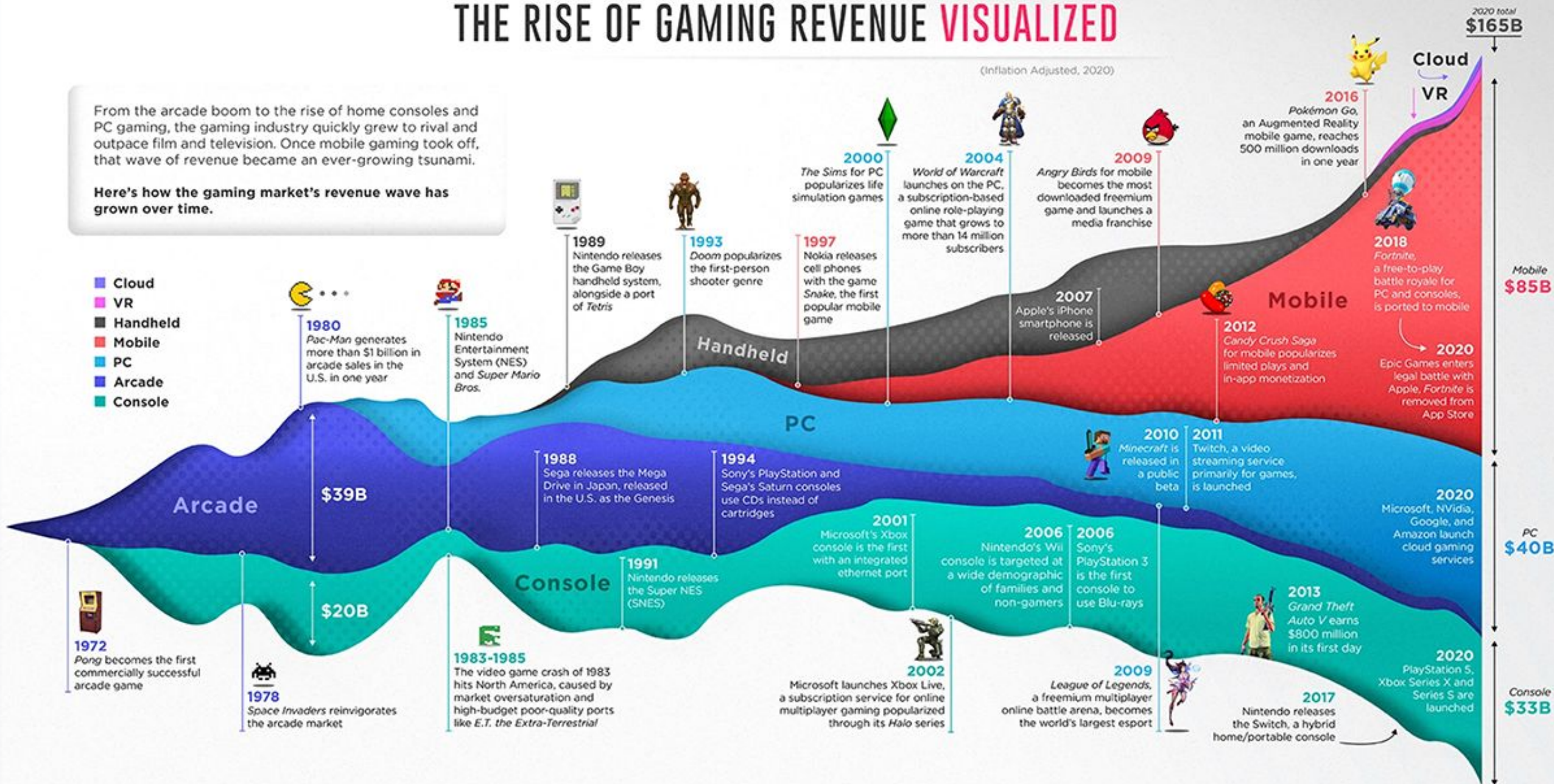


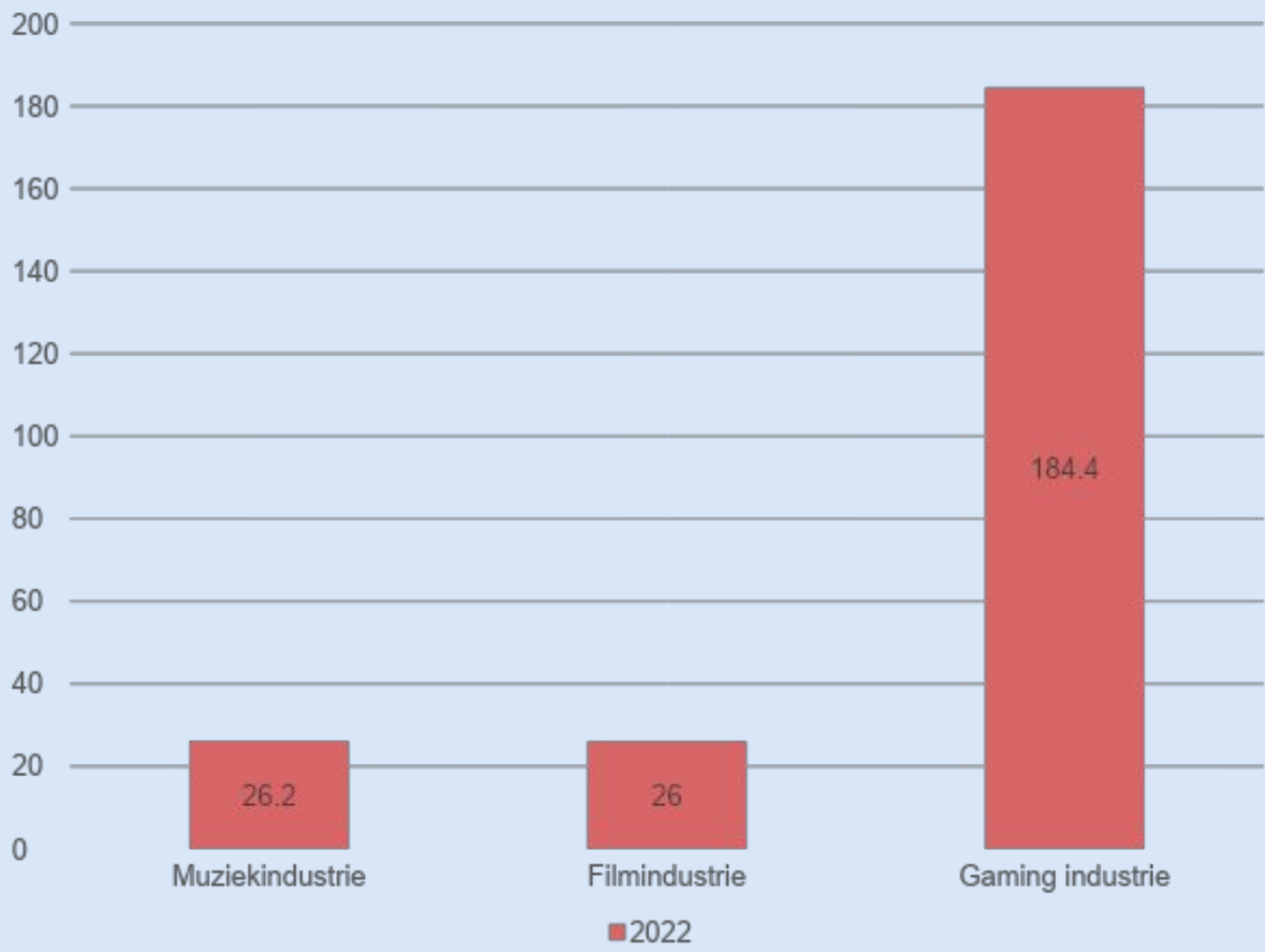
THE RISE OF GAMING REVENUE VISUALIZED

From the arcade boom to the rise of home consoles and PC gaming, the gaming industry quickly grew to rival and outpace film and television. Once mobile gaming took off, that wave of revenue became an ever-growing tsunami.

Here's how the gaming market's revenue wave has grown over time.

- Cloud
- VR
- Handheld
- Mobile
- PC
- Arcade
- Console





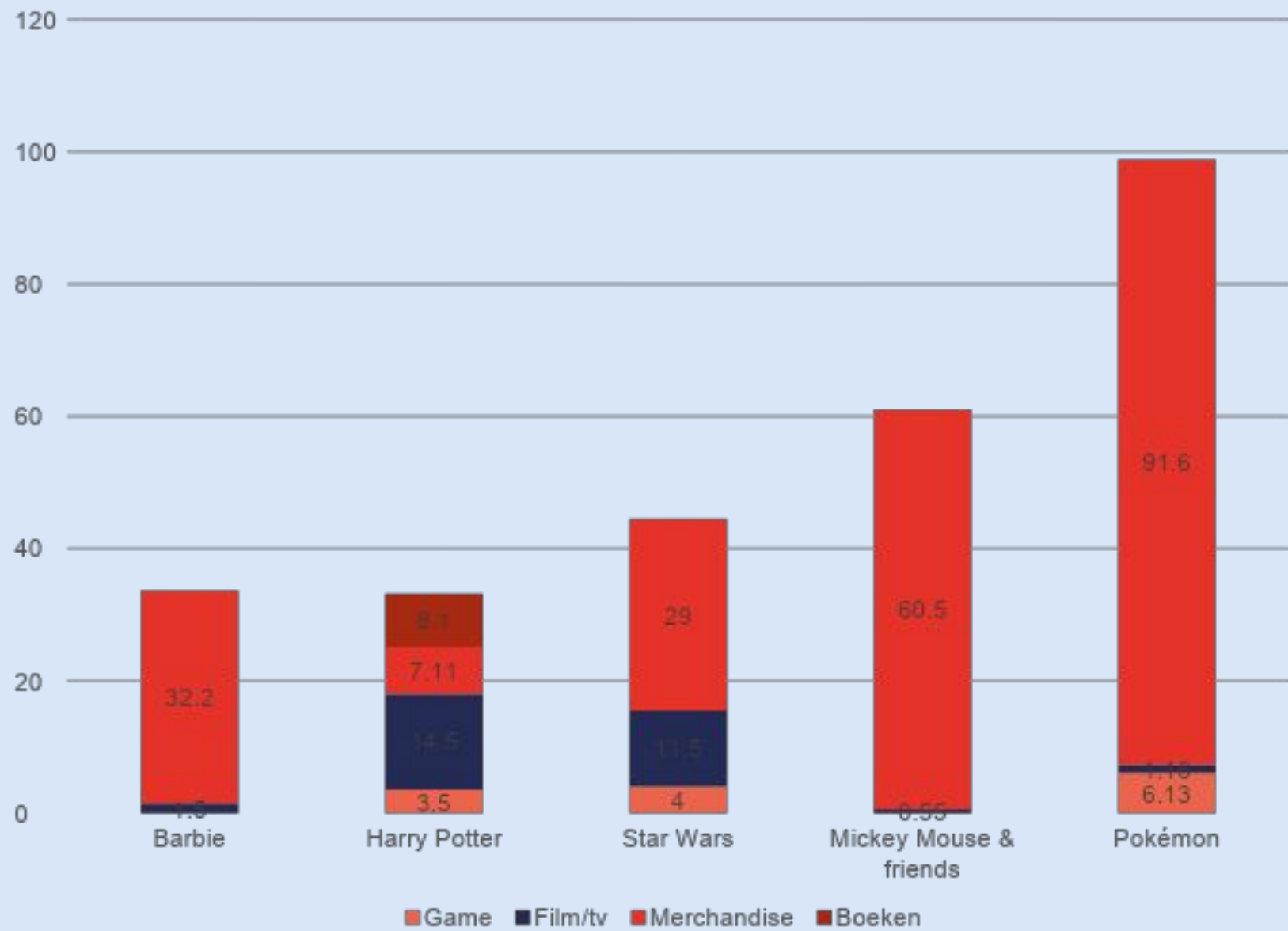




Cultuur & Media Gaming



"Behoorlijk straf": best verkopende game wereldwijd van dit moment komt uit Gent





POVERTY IS NOT A GAME

[Home](#) [Speel het spel](#) [Voor leraars](#) [FAQ](#) [Pers](#) [Downloads](#) [Contact](#)



Home

Poverty Is Not a Game (PING) – Een game over armoede








PING is een online spel voor gebruik in secundaire scholen, dat een basis moet bieden om met leerlingen van de 2de en 3de graad secundair onderwijs een gesprek aan te gaan over armoede en wat het betekent om arm te zijn. Je kruipt in de huid van Jim of Sofia, die door omstandigheden op straat belanden en hun eigen weg moeten vinden.

Met PING wordt aangetoond dat met de hulp van games ook complexere maatschappelijke thema's, zoals armoede, in de klas kunnen aangekaart worden. Zo willen de partners van het PING project zowel bijdragen aan het maatschappelijk debat over het gebruik van computergames op school als een concrete tool aanreiken aan het onderwijs om het moeilijke thema 'armoede' bespreekbaar te maken.

[Speel PING online](#) of [downloaden](#). Je kan ook de [handleiding voor leraren](#) downloaden.

Een toolkit voor leraren bestellen kan via [Onderwijs.Vlaanderen.be](#) (enkel Nederlandstalig).

TAAL

-  English
-  Nederlands
-  Français
-  Deutsch
-  Português

PLUGIN

Om dit spel te spelen moet je de Unity plugin downloaden:

Unity voor PC - Unity voor MAC

PARTNERS



VALIANT HEARTS

- THE GREAT WAR -

HOME

VALIANT
HEARTSTHE GREAT
WAR

REARGUARD

GALLERY

SHOP

VALIANT HEARTS



VALIANT HEARTS



Play four unsung heroes and experience the Great War like never before in this animated comic book adventure with a mix of action, puzzles and exploration.

"The history feels interactive" NEW YORK TIMES

"A gorgeous and emotional journey" IGN

"Intriguing and evocative" DESTRUCTOID

Buy now on:



Now available on your mobile:













Icom



Inshr AV



Museumdef nieuwsbrief



Jaarverslag



Rvb presentatie



Nieuwsbrief



Overleg schenkingen datum?



Icom



Backup



Boekhouding



Gatering AV



Nieuwsbrief imd



Verslag rvb



LV. 73



Completed Quests : 674



Icom



Backup



Boekho



Gatering AV



Nieuwsbrief imd




Verslag rvb



LV. 74

Completed Quests : 675

LEVEL UP!
Obtained a New Item



Ok

11:34 duolingo

My father speaks to me in German.

Mi padre me habla en aleman .

CHECK

a z e r t y u i o p
 q s d f g h j k l m
 w x c v b n
 123 spatie return

20:31

47 769 1460

SECTION 4, UNIT 44
Talk about moving

LEVEL UP

18m 55s

Say what can be done

06:11

Daily Quests update!

Complete your next 2 lessons
1 / 2

Speak in 7 exercises
2 / 7

Get 5 in a row correct in 5 lessons
1 / 5

August Challenge 50 / 50

CONTINUE

21:11

Obsidian League

Top 5 advance to the next league

TIME LEFT 48 minutes
TODAY 4 places

| | | | |
|---|---|-------------|----------|
| 2 | S | santiago | 3077 XP |
| 3 | | Natalie | 2965 XP |
| 4 | | Ahmed | 2584 XP |
| 5 | | Martin | 2525 XP |
| 6 | | vati ragati | 3+ years |

PROMOTION ZONE

21:13

Achievements

Personal Records

- Longest Streak: 766 (Aug 25, 2024)
- Most XP: 1438 (Jan 12, 2023)

Awards

- Early Riser: 75 (7 of 10)
- Cheerleader: 5 (1 of 5)
- Perfect Week: 5 (3 of 9)
- Mistake Mechanic: 150 (6 of 10)
- Quest Explorer: 500 (9 of 10)
- Legend: 150 (8 of 10)

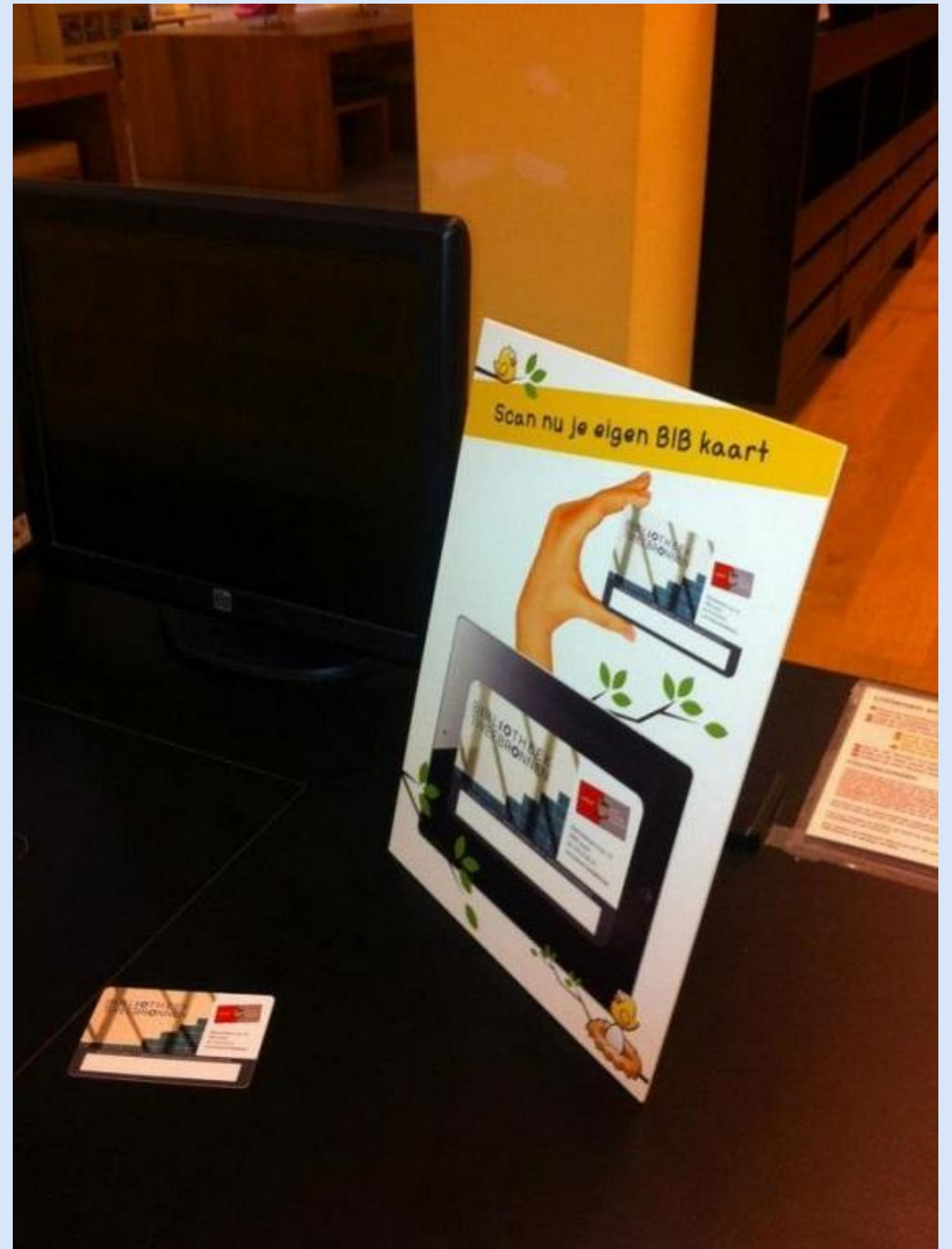
GAME OVER

BATTLE — IN DE BIB

Interactief spel voor de eerste graad secundair onderwijs

Bibliotheek Genk
Stadsplein 3 - 3600 Genk
Telefoon: 089 65 35 30
Fax: 089 65 34 86
www.bibliotheekgenk.be - bibliotheek@genk.be

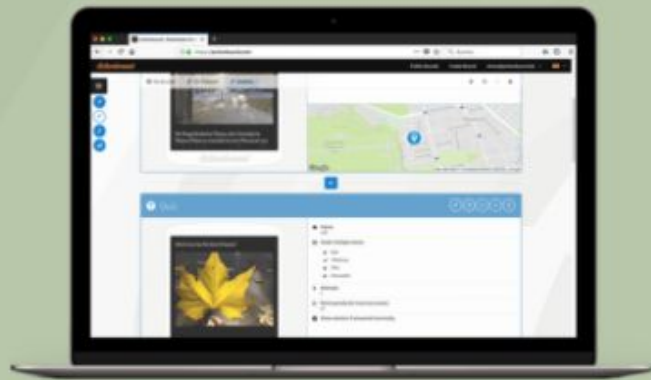




Actionbound

Innovative multimedia experience

Create mobile adventures and interactive guides for smartphones and tablets



Create in your browser

Get started

PC and mobile devices



Play in the app

Download Actionbound app

ACTIONBOUND



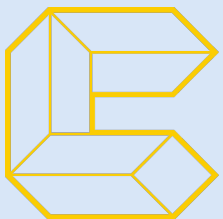
GAME OVER





Project krantenarchief & -kiosk

Mediawijsheid,
leesplezier &
leesbevordering
in het onderwijs



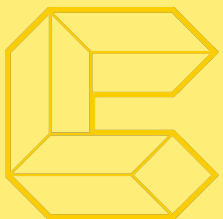
Het experiment: Beleven in de klas

- **Wat weten we over leesbevordering? (spoiler: het gaat niet goed)**
- **Wat hebben we al? (een mooi archief)**
- **Wat hebben we geleerd over mediawijsheid en games?**
- **Wat weten we over de scholen?**
- **Hoe zorgen we voor beleven in de klas?**

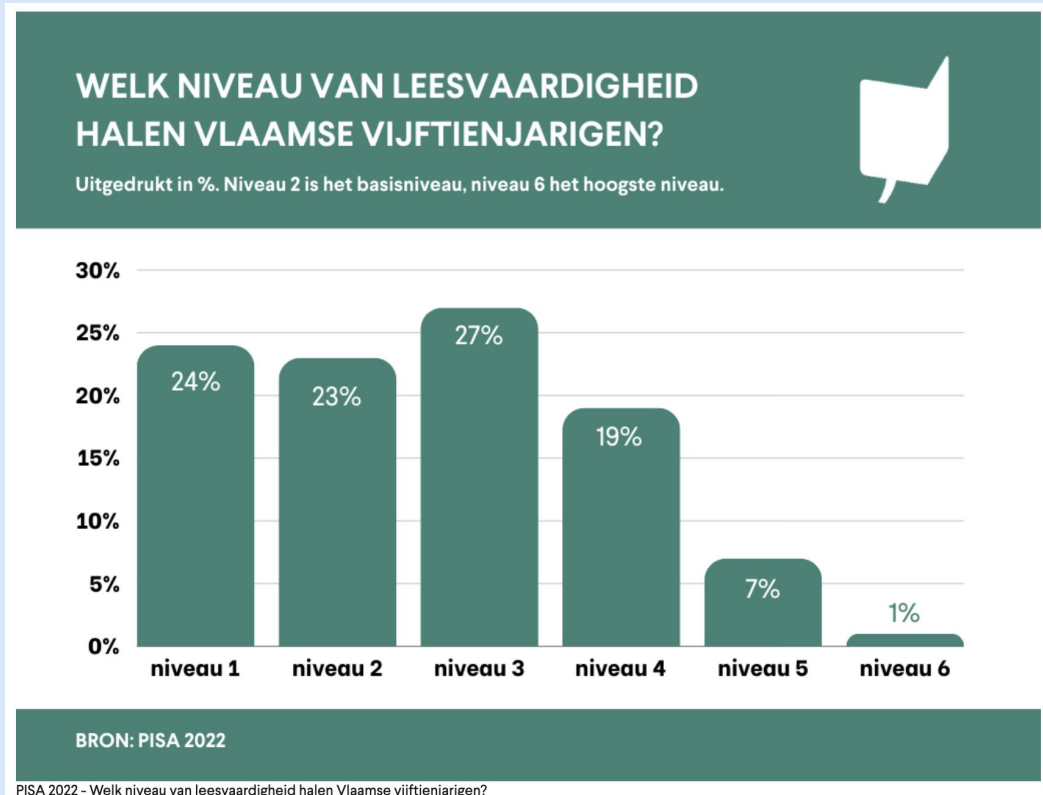


Wat weten we

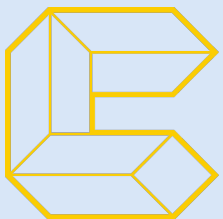
Over leesbevordering?



Het Vlaamse leesniveau

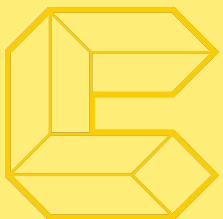


- Wereldwijd naar de 32e plaats
- 1 op 4 heeft geen basisniveau
- 1 op 5 vindt lezen zelfs tijdsverspilling



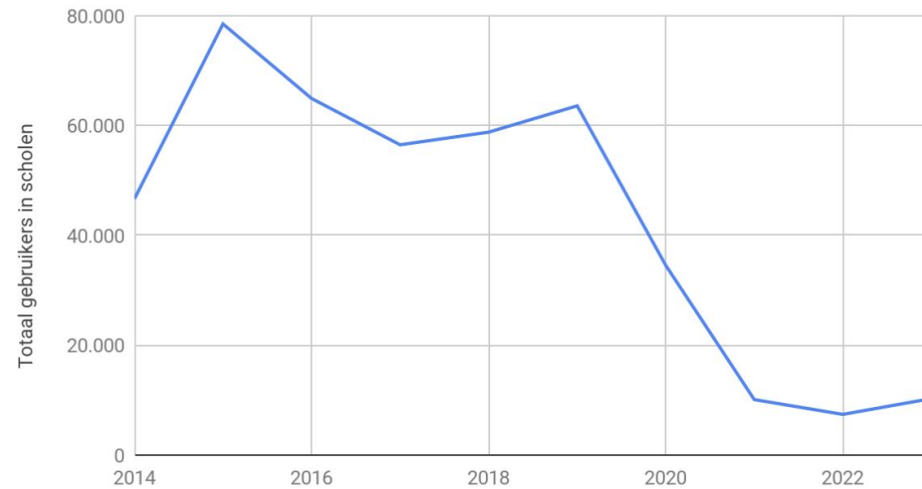
Wat weten we

Over het gebruik van
ons archief/kiosk?

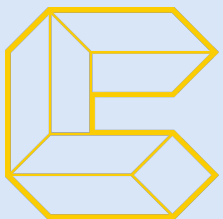


Het krantenarchief & -kiosk

Totaal gebruikers in scholen

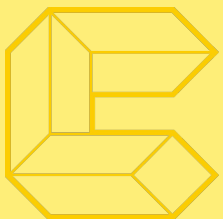


De Morgen
Het Laatste Nieuws
De Tijd
De Standaard
Trends
Knack
Le Vif/L'Express
Klasse
Humo
MO*
Le Soir
La Libre
Wablieft



Wat weten we

Over hoe kinderen en jongeren met nieuws en games omgaan?



Kennisdelingsessies met partners

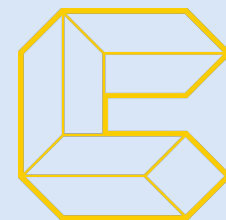


 mediawijs




meemoo
VLAAMS INSTITUUT VOOR HET ARCHIEF

 artevelde
hogeschool

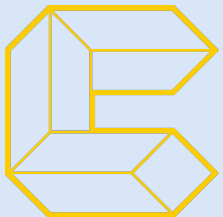


De digitale leefwereld van kinderen en jongeren



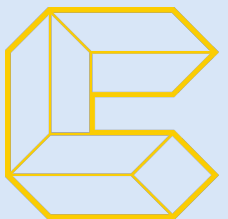
Apenstaartjaren

- The news comes to me
- Nieuws moet toegankelijk, begrijpelijk, stimulerend en participatief zijn
- 2 op 5 controleren zelden tot nooit de betrouwbaarheid van een nieuwsartikel



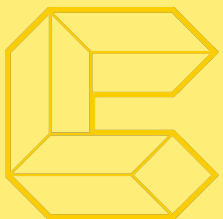
OMG Gameforum

- 18 jaar = 10 000 uur gegamed
- Een game spelen is leren
- Verbinding leerkracht - leerlingen



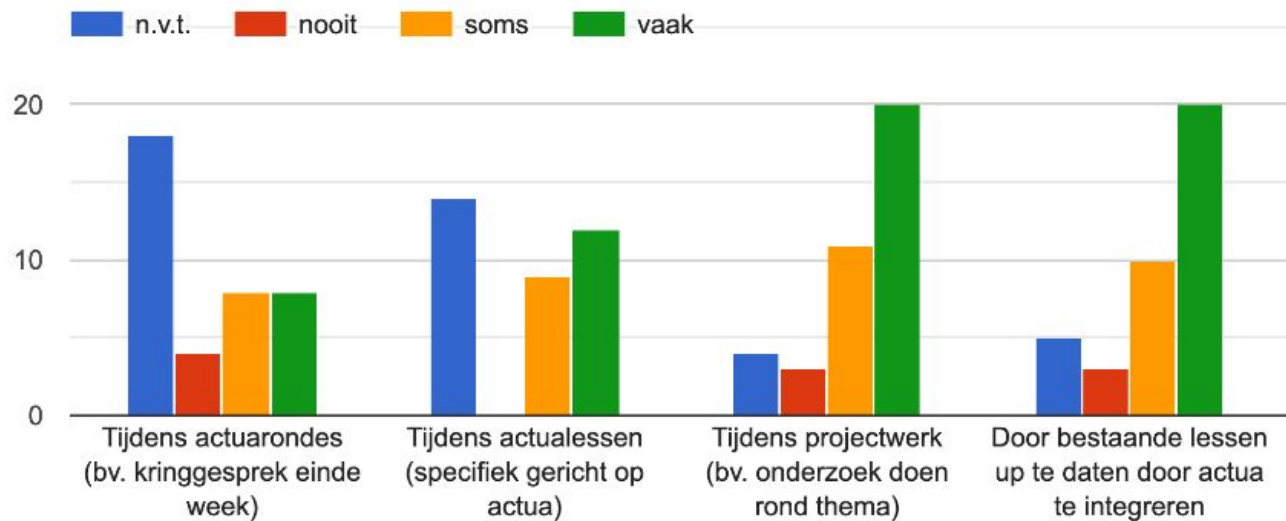
Wat weten we

Over kranten lezen
in de klas?

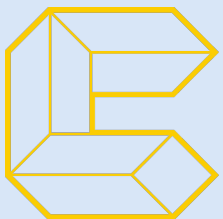


Bevraging van de leerkracht

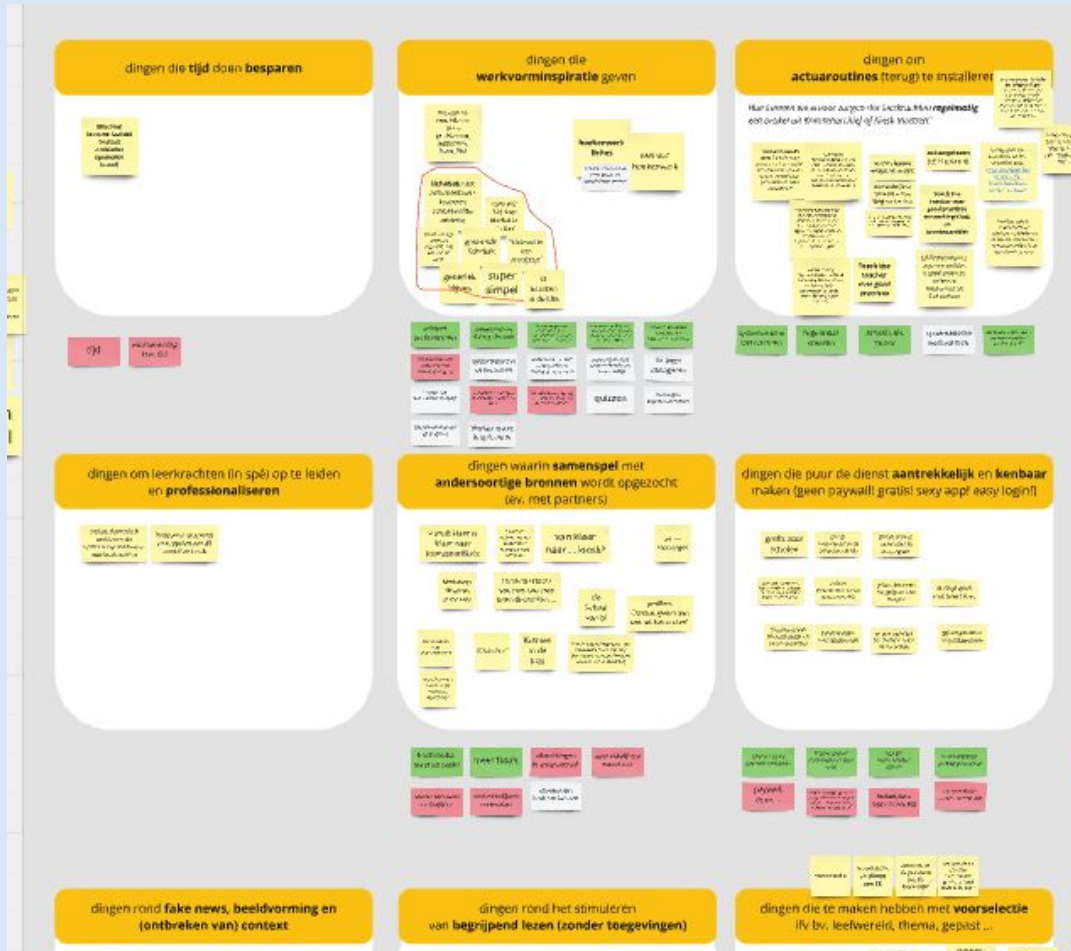
Hoe en wanneer gebruik jij actuabronnen? (voor of tijdens de les)



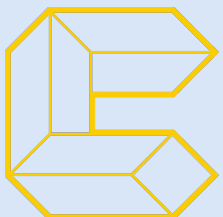
- Actua in hun lespraktijk
- Actuabronnen en hun leerlingen (hun vaardigheden)
- Begrip artikelen en de interface van krantenarchief



Nood aan ondersteuning van de leerkracht



- werkvormen, spellen, tutorials en persmappen
- tijd besparen
- integratie met bestaande platformen
- mediawijsheid bevorderen
- zorgen voor leesbevordering



Platform voor het onderwijs

The screenshot shows the 'de Bib Vlaanderen' website interface. At the top left is the logo 'de Bib' and the text 'Openbare bibliotheken Vlaanderen'. On the top right, there are links for 'Zoek een bib', 'Contact', 'Help', and a language dropdown set to 'nl'. A blue button 'Aanmelden bij Mijn Bibliotheek' is also present.

The main navigation bar includes 'Home', 'Digitale collecties', 'Activiteiten', and 'Inspireren', with a search icon on the right.

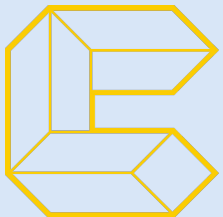
The central focus is a search result for 'Actu-wat?!', described as 'Het spel- en lesplatform voor actualiteit in de klas.' Below this, a grid of search results is displayed. The first row contains four items:

- [Format van Studio Tast]** by Studio Tast: LKR icon, 5 min duration.
- Opiniemakers** by Mediawijs: M icon, 3 SO and 5x 20 min duration.
- [Leesbevordering]** by Studio Tast: STUDIO TAST icon, 1 SO and 30 min duration.
- [Breaking or faking news?]** by Artevelde Hogeschool: B&O icon, 30 min duration.

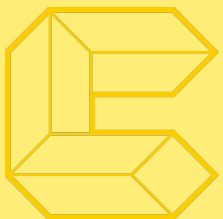
The second row shows four placeholder items, each with the label '[Titel format] [Ontwikkelaar]'.

On the right side, a 'Filters' sidebar is visible with the following sections:

- Leerformat**: Lesmateriaal, Spel, Video, Persmap (all checked).
- Doelgroep**: Basisonderwijs, 1e graad secundair, 2e graad secundair, 3e graad secundair, Enkel leerkrachten (all checked).
- Aantal personen**: Zelfstandig, In groepjes, Klassikaal (all checked).
- Tijdsduur**: A slider set between 0 and 45 minutes.



**Wat kunnen
we al doen?**



Toegang voor scholen



Denk mee & promoot het archief

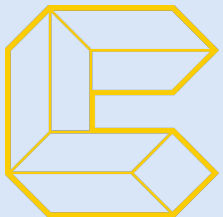
Zet het archief
in de kijker



Mail ons

Lieve.Scheirlinckx@cultuurconnect.be

Stef.Debaedts@cultuurconnect.be



Meer plezier





BIBSTER





Geschiedenis

2016

Battle in de Bib

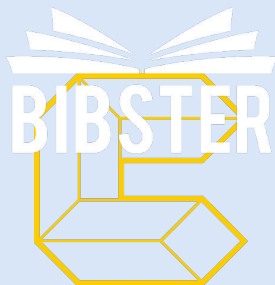
⇒ Bib Genk (met De Aanstokerij)

Bibquest

⇒ andere bibliotheken (met Mediaraven)

4 mei 2017 Bibster

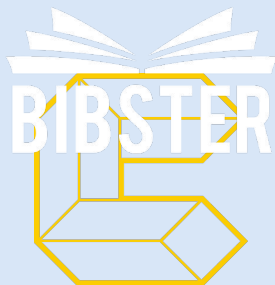
⇒ Mediaraven, De Aanstokerij, Cultuurconnect





Bibster

- Bibliotheekintroductie voor (klas)groep of individu
- Focus: 10 tot 14 jaar
- 2 spelvarianten: Story en Quest
- Vanuit je browser op tablet, laptop of pc
- 2017-2021: bugfixing
- 2021: grote update aan backend



Sinds 2022

Vernieuwingstraject ifv digitaal jeugdwerk

- Buiten (stad, dorp...)
- Mobiele apparaten (geen laptops, tablets van de bib)
- Zelfstandig opstarten / spelen



2024

Aanpak vernieuwingstraject

- Workshops met jongeren
- Productgroep Bibster voor de bibliotheekvisie
- Ontwikkelingen achter de schermen

LANCERING:

grote doorstart = 3 dagen offline
⇒ Beperkt tot 3 momenten / jaar





Arno speelt Bibster

En wij spelen mee

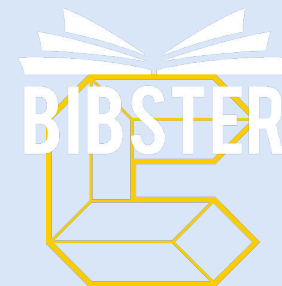
Ga naar:

app.bibster.staging.mediaraven.be

Vul in:

- Spelcode: 187549
- Startcode: Connect

Kies een (team)naam!

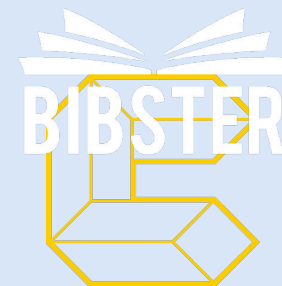




Spelen maar!

Vraag 1

627398

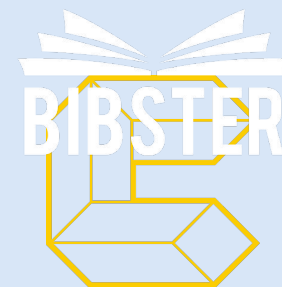




Spelen maar!

Vraag 2

574125

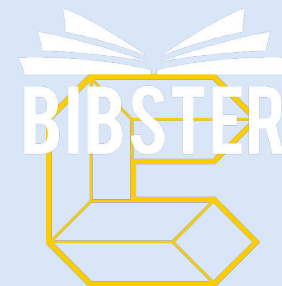




Spelen maar!

Vraag 3

752855

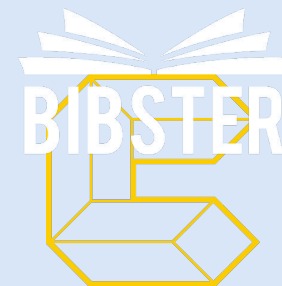




Spelen maar!

Vraag 4

409525

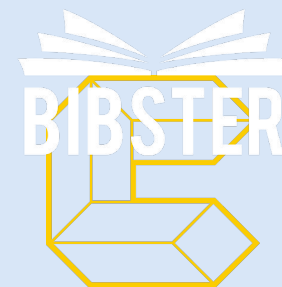




Spelen maar!

Vraag 5

470357

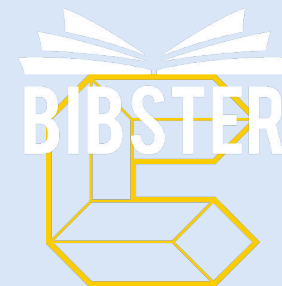




Spelen maar!

Vraag 6

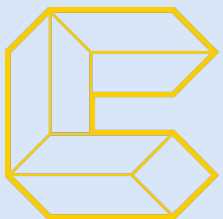
875533



Evaluatie

Wat willen we bereiken met Bibster?

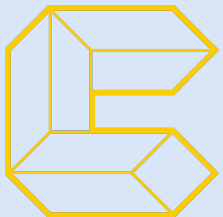
- De bib leren kennen als een plek waar je dingen kan beleven
- Een online 'quiz' over de bib leunt dichter aan bij de leefwereld van jongeren dan met een gewone vragenlijst de bib 'onderzoeken'
- De mogelijkheid om een competitie-element in te bouwen
- In teamverband leren samenwerken



Evaluatie

Wat is nieuw na lancering?

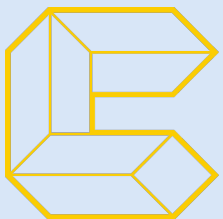
- Slechte wifi in de bib? Ook zonder connectie kan je verder!
- Tablets nog updaten en de klas is er al? Laat ze gewoon op de eigen smartphone spelen!
- Geen tijd om je te verdiepen in sociale media? Geen probleem, deze posts worden geschrapd uit 'Story' als speltype.
- Jeugdboekenmaandspel thema 'Tijd' en de kinderen krijgen volgers? Volgers zijn nu overal punten
- ⇒ Liever 'minuten' verzamelen? Het omkaderend verhaal verzin je zelf!



Evaluatie

Na lancering

- Verbeteringen kunnen eenvoudiger online gezet worden
- Nieuwe mogelijkheden rond vraagtypes, themagerichte designs, QR-codes, aanpasbaar welkomst- en eindscherm...
- Lancering naar Digitaal Jeugdwerk: nieuwe naam en layout in overweging, een eigen website met handleiding als startpunt



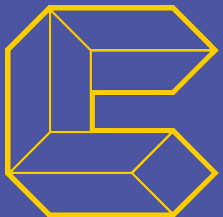
Vragen?

Bibster en de bib? Bibster
en Digitaal Jeugdwerk?



Opmerkingen?

We zijn heel benieuwd naar je
ervaringen en feedback!



Vragen of feedback?

Ilse Depré (games)

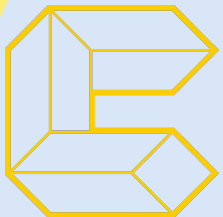
ilse.depre@cultuurconnect.be

Lieve Scheirlinckx (krantenarchief)

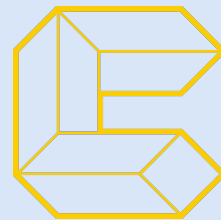
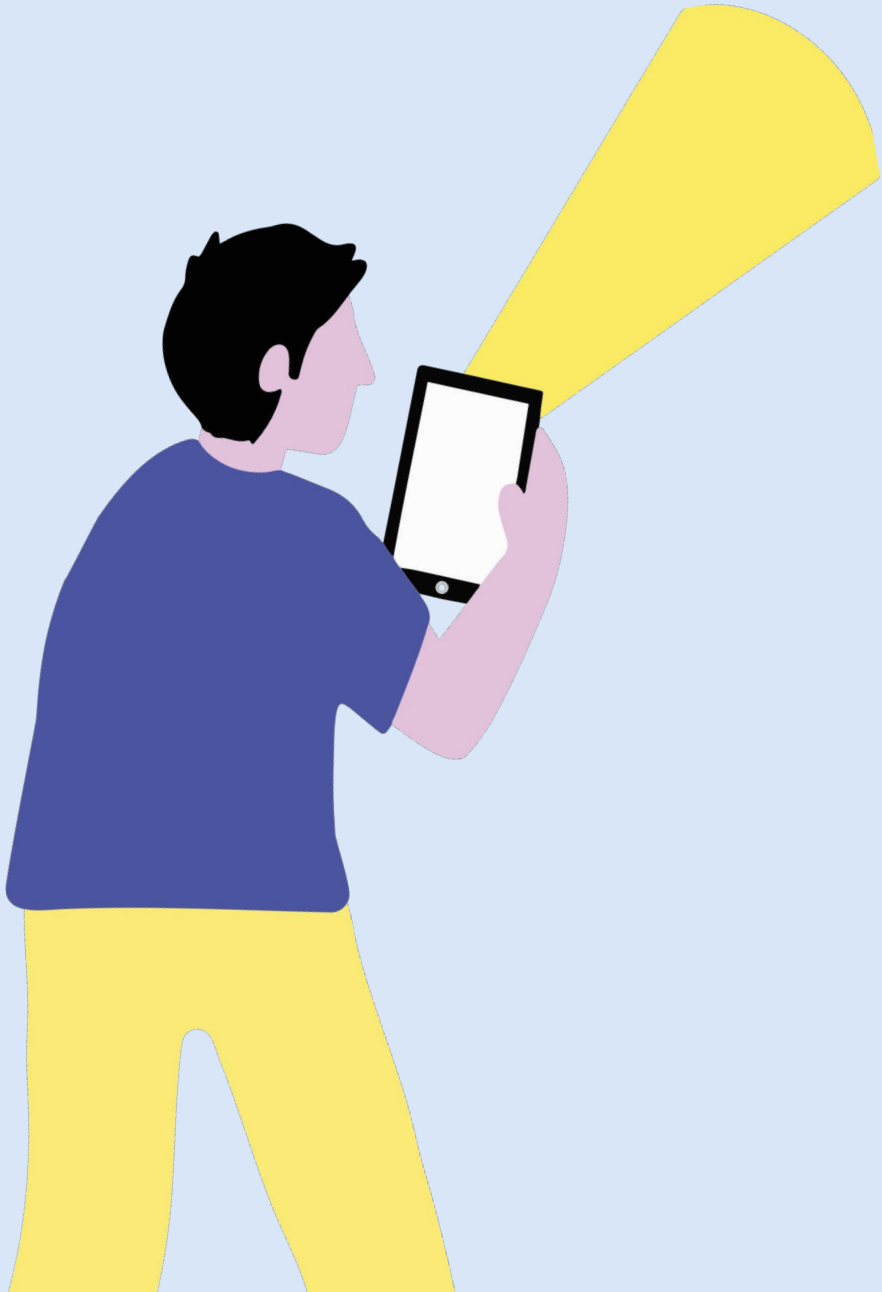
lieve.scheirlinckx@cultuurconnect.be

Annika Buysse (Bibster)

annika.buysse@cultuurconnect.be



**Fijn dat je erbij was.
Tot volgend jaar!**



www.cultuurconnect.be