

Persbericht

Den Haag, 31 juli 2007

Aanbeveling EPN: Kinderen veiliger op internet door training in virtuele werelden

Driedimensionale virtuele werelden zoals Second Life en Habbo Hotel zouden in het primaire onderwijs meer gebruikt kunnen worden om kinderen te leren veilig met internet om te gaan. In een virtuele wereld als trainingsomgeving kunnen kinderen de gevaren van het internet gecontroleerd leren herkennen en leren de juiste reacties te geven.

Dit is een van de conclusies in een literatuurstudie van EPN - Platform voor de Informatiesamenleving, naar de mate waarin virtuele werelden bruikbaar zijn voor het primair onderwijs. Virtuele werelden worden steeds populairder en kinderen groeien op met internet. Daarom onderzocht EPN de leermogelijkheden in virtuele werelden op basis van een literatuuronderzoek en twee casestudies, te weten Teen Second Life en Habbo Hotel.

In de literatuur worden verschillende leermogelijkheden van virtuele werelden beschreven, zoals het gebruik als trainingsomgeving voor sociale vaardigheden. Wat deze gemeen hebben is dat een vaardigheid virtueel wordt getraind om die vervolgens in de fysieke wereld te gebruiken. Een beperking bij leren op die manier is dat het geleerde vaak niet zonder meer 'overgezet' blijkt te kunnen worden naar de fysieke wereld.

Bij het leren van online vaardigheden doet dit probleem zich niet voor. EPN stelt daarom voor virtuele werelden zeker ook in te zetten om kinderen online vaardigheden aan te leren gericht op internetten en het zich begeven op in virtuele werelden (de eerste 3D-internetinterfaces). Denk aan hoe discreet om te gaan met het plaatsen van persoonlijke informatie op internet en om te gaan met verzoeken van personen die mogelijk niet te vertrouwen zijn. Door het toenemend belang van het internet worden dergelijke vaardigheden voor de volwassenen van morgen steeds belangrijker.

In gesprekken met leerlingen aan een basisschool vertelde een jongen uit groep 7 dat hij de virtuele wereld Habbo Hotel niet meer leuk vond. Hij had namelijk tegen alle waarschuwingen van het spel in zijn inloggegevens toch afgegeven aan een andere speler. Deze speler had die vervolgens gebruikt om de virtuele bezittingen van deze jongen te stelen. Dit voorbeeld laat zien dat niet alle kinderen, ondanks dat de meeste zijn opgegroeid met internet, weten hoe er veilig mee om te gaan. Trainingsprogramma's in driedimensionale virtuele werelden hebben volgens EPN duidelijk potentie om als een relatief veilige trainingsomgeving kinderen vaardigheden voor veilig internetten aan te leren.

De studie is onder supervisie van EPN verricht door Robert Langeweg, masterstudent aan de opleiding 'Nieuwe media en digitale cultuur' van de Universiteit Utrecht. U kunt het rapport [downloaden door op deze link te klikken](#).

Nadere informatie: Tom van der Maas, directeur EPN, mobiel 06 – 25 130 130