nieuws

Scholen kunnen voortaan virtueel op boerderijbezoek

nieuws

Wat als … leerlingen met behulp van een computerspel de Vlaamse land- en tuinbouw leren kennen en een beter begrip krijgen van een duurzame bedrijfsvoering? Dan wordt huiswerk plots leuk, waait er een gezonde competitiegeest door de klas en worden jongvolwassenen gevormd tot bewuste consumenten. Het opzet van Farmony, een ‘serious game’ die de speler in de huid laat kruipen van een boer of tuinder, is razend ambitieus. De uitvoering is virtueel verbazingwekkend goed geslaagd, en staat inhoudelijk sterk met tien typebedrijven en een honderdtal duurzaamheidsacties. Honderd? Jawel, want duurzaamheid in de landbouw laat zich niet versimpelen tot milieuvriendelijk of lokaal. Op het Koeweidehof in Merchtem proefden twee klassen van de virtuele en de echte realiteit op een melkveebedrijf.

27 OKTOBER 2016 – LAATST BIJGEWERKT OM 4 APRIL 2020 15:30

Lees meer over:
consument



Wat als … leerlingen met behulp van een computerspel de Vlaamse land- en tuinbouw leren kennen en een beter begrip krijgen van een duurzame bedrijfsvoering? Dan wordt huiswerk plots leuk, waait er een gezonde competitiegeest door de klas en worden jongvolwassenen gevormd tot bewuste consumenten. Het opzet van Farmony, een ‘serious game’ die de speler in de huid laat kruipen van een boer of tuinder, is razend ambitieus. De uitvoering is virtueel verbazingwekkend goed geslaagd, en staat inhoudelijk sterk met tien typebedrijven en een honderdtal duurzaamheidsacties. Honderd? Jawel, want duurzaamheid in de landbouw laat zich niet versimpelen tot milieuvriendelijk of lokaal. Op het Koeweidehof in Merchtem proefden twee klassen van de virtuele en de echte realiteit op een melkveebedrijf.

De vzw Plattelandsklassen wil kinderen en jongeren in contact brengen met de hedendaagse land- en tuinbouw en de oorsprong van onze voeding. Hoe kan dat beter dan met een boerderijbezoek, zeker voor kleuters en leerlingen van de lagere school. Voor middelbare scholen ligt het organiseren van zo’n uitstap moeilijker zodat Plattelandsklassen samen met het Centrum Agrarische Geschiedenis op zoek ging naar een vernieuwende methodiek. Om jongeren tot leren aan te zetten zonder dat het saai wordt, kwamen ze op het idee om een educatief computerspel uit te werken.

De zogenaamde ‘serious game’ werd Farmony gedoopt en na een lange aanloopperiode afgelopen donderdag voorgesteld op het Koeweidehof, een melkvee- en akkerbouwbedrijf in Merchtem. “We richten ons met Farmony tot jongeren uit de tweede en derde graad van het secundair onderwijs”, vertelt projectcoördinator Femke Paulussen van Plattelandsklassen vzw. De verwachting is dat zij aangetrokken zullen worden door het spelelement, en uitgedaagd door de competitie met klasgenoten. In overleg met

Vliegwerk, het gamebedrijf dat instond voor de technische realisatie, werd gekozen voor een simulatiespel. Leerlingen kruipen in de huid van een land- of tuinbouwer en proberen hun bedrijf zo duurzaam mogelijk te runnen door specifieke acties uit te voeren. Door het kweken van vee en oogsten van gewassen, verdienen spelers geld dat ze kunnen besteden aan acties die de ecologische, economische of sociale impact van de bedrijfsvoering verbeteren, of alle drie tezelfdertijd. Zo kan je inzetten op regenwaterrecuperatie, of het op peil houden van het organische stofgehalte in de bodem. Andere acties zijn bedoeld om de landbouwactiviteiten te verbreden, bijvoorbeeld door middel van verwerking of verkoop op de hoeve. Of ze blinken uit in sociale meerwaarde, denk maar aan groene zorg en landbouweducatie.
De leerlingen uit het vierde jaar wetenschappen van Sint-Donatus Bovenbouw (Merchtem) gingen de uitdaging aan en speelden enkele spelletjes tegen de bedrijfsleiders van het Koeweidehof, Bart Vanderstraeten en Marijke d'Hertefelt. Zij staken daarvan op dat een melkveehouder bijvoorbeeld kan investeren in warmterecuperatie van zijn melkkoeltank. Duurzaam energie opwekken op het landbouwbedrijf, bijvoorbeeld met een kleinschalige biogasinstallatie zoals het Koeweidehof er één heeft, levert veel punten op. En tot de verbeelding spreken de sensoren waarmee de gezondheid van de veestapel in de gaten kan worden gehouden.
Elk spel heeft een winnaar, in dit geval degene die de meeste duurzaamheidspunten scoort, maar Farmony is uniek omdat het geen verliezers heeft. Elke speler 'wint' namelijk kennis die hem of haar toelaat om bij de aankoop van voeding duurzamere keuzes te maken. "Wat Farmony beoogt, is een beter begrip van duurzame landbouw en het bijbrengen van het besef dat verduurzaming een proces is." Ook landbouwers zijn zich daar niet altijd van bewust zodat Anne-Marie Vangeenberghe, woordvoerder van Boerenbond en Landelijke Gilden, hen een spiegel voorhoudt en vraagt om hun bedrijf van 10 of 20 jaar geleden terug voor de geest te halen. Vangeenberghe gelooft in de spelmatige aanpak van bewustwording, toegepast op jongeren. "Het eetgedrag van een 50-jarige laat zich nog moeilijk aanpassen, terwijl je jongeren kan bereiken via een game en hen kan aanmoedigen om de eigen eetgewoonten en aankooppatronen onder de loep te nemen. Farmony is met andere woorden geen doel op zich, wel een middel om de boodschap rond verduurzaming van de landbouw bij de gebruiker van landbouwproducten te brengen." Verder hecht ze er belang aan dat het computerspel komaf maakt met het oubollige imago van landbouw. Het gezegde 'En de boer hij ploegde voort' staat volgens haar in schril contrast met de innovatie in de sector.
Farmony geeft je de leiding over één van tien typebedrijven die samen de diversiteit van de Vlaamse land- en tuinbouw illustreren. Door verschillende spelletjes te spelen, maken leerlingen kennis met de deelsectoren van de landbouw. Al spelend ontdekken jongeren de dynamiek die leeft binnen de sector om te verduurzamen. Leerkrachten uit het secundair onderwijs kunnen Farmonny hanteren in hun lessen aardrijkskunde, biologie, economie, zelfs chemie. Vakoverschrijdend dus, zoals ook duurzaamheid zich niet in één hokje laat duwen. Vier lesbundels kaderen de inhoud van het spel en maken een klassikale nabespreking mogelijk. Online worden de spelverslagen van de leerlingen bijgehouden, waaruit eveneens veel te leren valt.
Om tot een geloofwaardige puntentoekenning voor de verschillende duurzaamheidsacties te komen, zocht Plattelandsklassen hulp bij experten. In samenspraak met het Innovatiesteunpunt en met onderzoekers van ILVO en KU Leuven werden negen indicatoren geformuleerd die een actie beoordelen op haar duurzaamheid. Ook de proefcentra voor landbouw en consulenten van Boerenbond werkten mee aan de scores voor deze criteria. Een totaal van wel honderd duurzaamheidsacties lijkt veel, maar gaandeweg krijgt een speler inzicht in de mechanismen die bijdragen aan het verduurzamen van een landbouwbedrijf. Boer Bart Vanderstraeten merkt op dat het spel goed duidelijk maakt dat een duurzaamheidsactie voor het ene landbouwbedrijf passend kan zijn maar voor het andere niet.
De initiatiefnemers, Plattelandsklassen en Centrum Agrarische Geschiedenis, hopen dat er nu een klassen- en scholenstrijd losbarst. Met de financiële steun van de Vlaamse overheid en het Gamefonds is een computerspel neergezet dat leren leuk maakt, een goed beeld geeft van een moderne boerderij en van iets complex als 'duurzaamheid' iets tastbaars maakt. Gelet op het enthousiasme van de jongelui uit Merchtem kan dit spel via sociale en andere media snel aan bekendheid winnen. De leerlingen hadden het druk met elkaar virtueel af te troeven, maar we noteerden uit hun mond dat het best fijn zou zijn om Farmony als huiswerk te maken. Ook op school kan er naar verluidt geen gewone les tegenop. Het is nu aan de leerkrachten uit het Vlaams secundair onderwijs om dit attractief digitaal leermateriaal handig aan te wenden in hun lessen.

Meer info en zelf spelen? Dat kan via www.farmony.be

VILT vzw
Bd Simon Bolivar 17
1000 Bruxelles

Contact
M • info@vilt.be

Volg ons op:

screenreader.visit us on our facebook page: https://www.facebook.com/vilt.nieuws/
screenreader.visit us on our linkedin page: https://www.linkedin.com/company/vilt-vzw/
screenreader.visit us on our instagram page: https://www.instagram.com/vilt.nieuws
screenreader.visit us on our x page: https://x.com/vilt_nieuws
screenreader.visit us on our bluesky page: https://bsky.app/profile/viltnieuws.bsky.social

---

© 2026 VILT vzw, all rights reserved |
Privacy policy
Copyright
Cookie Policy
Cookie instellingen aanpassen

Crafted by Brigada