Boeing 737 MAX mag weer vliegen in Europa

De Boeing 737 MAX, het toestel dat sinds maart 2019 aan de grond staat na twee dodelijke ongevallen, mag weer vliegen in het Europese luchtruim. Dat heeft de topman van het Europese luchtvaartagentschap EASA vrijdag gezegd. De wijzigingen die de Amerikaanse vliegtuigbouwer heeft aangebracht, maken het toestel weer veilig genoeg.

De 737 MAX was het best verkopende vliegtuig van Boeing, totdat eind 2018 en begin 2019 twee toestellen kort na elkaar crashten, met 346 doden tot gevolg. De ongelukken waren mede te wijten aan een probleem met het veiligheidssysteem en slechte opleiding van piloten. Kort na de tweede crash werd beslist alle 737 MAX-toestellen aan de grond te houden. (blg)

Werknemers Proximus krijgen 'recht op deconnectie' na werkuren

De werknemers van telecombedrijf Proximus krijgen het recht om buiten hun werkuren offline te gaan. Dat 'recht op deconnectie' is opgenomen in een nieuwe collectieve arbeidsovereenkomst die donderdag werd ondertekend door de directie en de vakbonden. Het recht om buiten de werkuren onbereikbaar te zijn, hangt samen met een uitbreiding van telewerk naar drie dagen per week. Er zouden ook meer functies voor in aanmerking komen.

De nieuwe cao zat er al langer aan te komen, maar werd uitgesteld door de onderhandelingen over het transformatieplan. Daarbij vertrokken zowat 1.300 werknemers. (blg)

Personages in 'League of legends' dragen tegenwoordig kleren van Louis Vuitton, e-sporters hebben plots een Gucci-horloge om de pols, en in Pokémon GO kun je nu ook een rugzak van het Franse Longchamp aankopen. De grote modehuizen hebben hun weg gevonden naar de gamewereld. Maar droegen gamers geen hoodie in plaats van Gucci?

JEROEN DEBLAERE

Waarom chique modehuizen in zee gaan met game-industrie

RR

Longchamp verkoopt zijn Pikachu-rugzak zowel virtueel als in het echt (kleine foto).

Plots vangen we Pokémons in luxeoutfits

Wie enkele jaren geleden had gezegd dat de modeweek van Parijs ook deels zou plaatsvinden in het populaire videospelletje Pokémon Go, werd waarschijnlijk voor gek verklaard. Toch hielden Pikachu en co. hun eigen evenement waarbij je in de shop van het spelletje een virtuele rugzak van Longchamp kon aanschaffen. Tegelijk lanceerde het Franse modehuis een "echte" collectie zakken en heuptasjes met Pokémonfiguurtjes op.

Longchamp vond daarmee bijlange niet het warm water uit. Zo lanceerde Louis Vuitton al een eigen outfit in het superpopulaire *League of legends*, die je in het spel kan aankopen voor zo'n 10 euro. Ook naast het spel lanceerde het modemerk een eigen collectie. En verder vind je in *Animal crossing* al ontwerpen terug van Marc Jacobs en tekende Vivienne Westwood al een trouwkleed voor het hoofdpersonage van *Final fantasy*.

Geen kleine namen, dus, die hun naaimachine en tekenpotlood lenen aan wat spelletjes. "Toch is dat een héél slimme zet", zegt onderzoeker Lars de Wildt (KU Leuven). "We onderschatten hoe divers die groep van gamers is. De gemiddelde gamer is 32 jaar, de helft van hen is vrouw. Dat is dus iets helemaal anders dan die tieners die we in gedachten hebben. Dé gamer is een dertiger die wel wat centen uit te geven heeft: dat is best een boeiende groep om aan te spreken." Bovendien is de game-industrie een *booming business*: 2,5 miljard mensen op deze planeet zijn actieve gamers, de omzet is met zo'n 150 miljard euro groter dan die van Hollywood en de muziekindustrie samen.

Democratischer

Eén en ander heeft te maken met het businessmodel. Neem nu een spel als *League of legends*. Dat kwam zo'n tien jaar geleden gratis op de markt. Geld verdienen ze grotendeels met hun *in game shop,* waar je andere outfits kunt kopen voor je figuurtjes. "*League* heeft tegenwoordig zo'n dertig miljoen spelers per dag. Als maar een kleine groep – één procent zou al genoeg zijn – geld zou uitgeven in het spel, kom je al aan een aardige som om die game draaiende te houden. De gemiddelde speeltijd van *League* per gamer is trouwens 832 uur. Velen vinden het dan helemaal niet gek om wat geld uit te geven aan een outfit voor hun virtuele alter ego."

Volgens modejournaliste Catherine Kosters zijn modemerken al langer op zoek naar manieren om hun waren ook bij jongeren ingang te doen vinden. "Zij zijn minder bereikbaar via magazines of de klassieke boetieks, maar wél in die games", zegt ze. "Zo worden die grote merken ook wat democratischer: niet qua betaalbaarheid, maar wel qua zichtbaarheid. Gamers kopen voor hun alter ego een kledingstukje van dat merk, en zo bindt het modehuis een groter publiek aan zich. Als sommigen van hen nu of later goed hun boterham verdienen, worden ze plots wél klanten die een groot kledingstuk zouden willen kopen. En daar is het die merken om te doen."

Nog niet helft van leerlingen eerste en tweede middelbaar haalt basisniveau wiskunde

Twee nieuwe peilingen bewijzen opnieuw dat de kennis van Vlaamse scholieren afkalft. Vooral voor wiskunde zijn de resultaten in het middelbaar zorgwekkend.

Beide onderzoeken zijn in mei 2019 uitgevoerd door de KU Leuven. Het gaat om peilingen die in opdracht van de Vlaamse overheid polsen naar de mate waarin leerlingen de eindtermen halen voor een bepaald vak. In dit geval de vakken mens en maatschappij op het einde van het basisonderwijs en wiskunde in de eerste graad secundair van de b-stroom (voorbereiding op bso).

Van de elf wiskundetoetsen waarvoor een vergelijking mogelijk is met het vorige peilingsonderzoek uit 2008, gaan de resultaten slechts voor twee toetsen níét achteruit. Bovendien haalt nog niet de helft van de leerlingen voor de meeste toetsen het basisniveau. Ter illustratie: voor de toets berekenen van omtrek, oppervlakte en inhoud haalde amper 23 procent (!) de lat. En ook voor de toetsen breuken en getalinzicht zijn de resultaten dramatisch.

Bij de peiling van mens en maatschappij zijn de resultaten wel beter – van de vijf toetsen blijft 'slechts' voor één toets meer dan de helft onder de lat. Maar ook daar valt bij twee onderdelen een achteruitgang op te tekenen.

De vaststelling dat onze leerlingen minder goed scoren op peilingen en internationale toetsen is niet nieuw. Onderwijsminister Ben Weyts (N-VA) kondigde daarom aan centrale toetsen in te voeren op vier momenten in het basis- en middelbaar onderwijs. Bovendien worden er nu nieuwe eindtermen uitgerold in het middelbaar en zijn er ook nieuwe in de maak voor het lager. Vraag is alleen of dat een positieve impact zal hebben op de prestaties. (jvde)