



SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 51

van **KATHLEEN HELSEN**

datum: 12 november 2018

aan **HILDE CREVITS**

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN ONDERWIJS

Actieplan Gaming - Stimuleren van game-based learning in het onderwijs

Op 20 juli 2018 keurde de Vlaamse Regering het Actieplan Gaming goed vanuit een poging om deze groeiende Vlaamse creatieve gamesector transversaal te ondersteunen. Ik lees enkele bewonderenswaardige maatregelen in het plan.

Het is vanuit mijn taak in de commissie Onderwijs dat ik als parlamentslid een vraag heb over actie 6.7. uit het actieplan, namelijk 'Stimuleren van game-based learning in het onderwijs'. De actie heeft tot doel om, in samenwerking met de onderwijsverstrekkers, KlasCement en het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid, in te zetten op een betere bekendmaking van de didactische mogelijkheden die games kunnen bieden in het onderwijs. Vier op de vijf leerlingen gamen, namelijk. Hiervan de kansen benutten, ook in het onderwijs is dan ook een goed vertrekpunt voor het onderwijsbeleid. Ik richt deze schriftelijke vraag dan ook aan de Vlaamse minister van Onderwijs.

1. Hoe gaat de minister het stimuleren van game-based learning stimuleren?
2. Hoever staat het met de uitrol van deze actie?
3. Hoe monitort de minister het gebruik van games in de klas? Welk meetinstrument wordt gebruikt om de toename van games en de didactische mogelijkheden ervan te meten?

HILDE CREVITS

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN ONDERWIJS

ANTWOORD

op vraag nr. 51 van 12 november 2018

van **KATHLEEN HELSEN**

- 1-2. Het actieplan is recent goedgekeurd en niet alle specifieke acties kunnen bijgevolg direct gerealiseerd worden. Eén van de doelen m.b.t. deze specifieke actie 6.7. is het beter bekend maken van games en het sensibiliseren over game-based learning. Er zijn diverse uitdagingen die we met deze actie concreet willen aanpakken. Zo vinden 'serious games' nog niet altijd goed de weg naar het klaslokaal.
- We bekijken welk platform het best geschikt zou kunnen zijn voor het verdelen van educatieve games. Ook KlasCement zal hierin een rol spelen. Een andere uitdaging is de didactiek van game-based learning. Hiervoor onderzoeken we welke rol Mediawijs hierin kan spelen. We nemen dit op als actiepoint bij de volgende overeenkomst met het Kenniscentrum Mediawijs (in 2019).
- Tijdens de onderwijsbeurs SETT in Gent in oktober 2019 zal er een 'serious game zone' ingericht worden om het publiek te informeren en te laten kennismaken met 'serious games'. Hiervoor zijn het VAF en sectorfederatie Flega aan zet. Ook komt er een publicatie met praktijkvoorbeelden van 'serious games'.
- Met de drie belangrijkste partners (VAF, KlasCement en Mediawijs) loopt er thans overleg omtrent de concrete uitwerking van actiepoint 6.7, aldus het Departement Onderwijs en Vorming. Op de begroting 2019 voorzie ik alvast binnen de algemene ICT-kredieten middelen voor sensibiliseringsacties rond 'serious games', via de overeenkomst met Mediawijs.
3. De monitoring van ICT-integratie in het Vlaamse Onderwijs gebeurt voornamelijk via de ICT-monitor (MICTIVO). In de meest recente afname (MICTIVO3), die dit najaar gepubliceerd werd, zijn er gegevens opgenomen over gamegebruik in scholen. Het gaat dan bijvoorbeeld over hoe vaak games worden ingezet in de verschillende onderwijsniveaus en voor welke pedagogische taken. Ik verwijs u graag voor specifieke data naar het uitgebreide eindrapport van MICTIVO3 op <http://www.mictivo.be/eindrapport2017/>.