

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 314
van **VERA CELIS**
datum: 5 april 2016

aan **HILDE CREVITS**

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

Leerplichtonderwijs - Gebruik van 'serious games'

In 2012 besloot de Vlaamse Regering om binnen het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) het Gamefonds op te richten. Het Gamefonds heeft als doelstelling om de ontwikkeling van de Vlaamse gamingindustrie financieel te ondersteunen. Het VAF krijgt hiervoor subsidie van 550.000 euro vanuit het departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media (CJSM). Het Departement Onderwijs draagt in 2016 180.000 euro bij (zelfde bedrag als 2015).

De subsidie vanuit het departement Onderwijs bevestigt de ambitie van de Vlaamse Regering om in te zetten op mediawijsheid en beeldgeletterdheid. Een van de uitdagingen van het Gamefonds bestaat er namelijk in om de creatie van educatieve spellen of de zogenaamde 'serious games' te stimuleren. Het gebruik van 'serious games' kan in het onderwijs een sterke meerwaarde betekenen wanneer ze de lesinhoud versterken. Op deze manier kunnen leerkrachten didactische middelen gebruiken die kort bij de leefwereld van kinderen en jongeren staan. Wanneer nuttig en versterkend gebruikt, kunnen 'serious games' dan ook een motiverende factor spelen voor zowel leerlingen als leerkrachten.

1. Kan de minister een overzicht leveren van alle projecten rond 'serious games' voor het leerplichtonderwijs die financieel ondersteund worden vanuit de bijdrage van het departement Onderwijs aan het Gamefonds? Graag per project vermelding van volgende elementen: aanvrager van het project, aard van de aanvraag, aangevraagd en toegekend subsidiebedrag, finaliteit van de aanvraag.
2. In hoeverre worden, buiten het Gamefonds om, ook 'serious games' ondersteund met middelen van het beleidsdomein Onderwijs en Vorming? Graag een overzicht sinds het begin van de legislatuur, met per project vermelding van volgende elementen: aanvrager van het project, aard van de aanvraag, aangevraagd en toegekend subsidiebedrag, finaliteit van de aanvraag.
3. Op welke manier worden deze 'serious games' momenteel in het leerplichtonderwijs gebruikt?
4. Hoeveel scholen maken gebruik van deze 'serious' games? Hoe evolueerde het aantal scholen dat gebruikmaakt van 'serious games' in de voorbije vijf schooljaren? Hoeveel leerlingen bereiken ze met deze 'serious games'?
5. Hoe evalueert de minister het huidige gebruik van deze 'serious games' in het leerplichtonderwijs? Voldoen zij aan de verwachtingen? Welke reacties/indrukken hebben de gebruikers?

6. Zal de minister nog maatregelen nemen om het gebruik van 'serious games' in het onderwijs aan te moedigen?

HILDE CREVITS

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

ANTWOORD

op vraag nr. 314 van 5 april 2016

van **VERA CELIS**

1. Zie hierna voor het gevraagde overzicht:

Aanvrager	Titel project	Gevraagd budget	Toegekend budget	Aard van de steun
Oproep 18/12/2012				
Die keure	Spy Planet	€ 150.000	€ 83.750	Preproductie + productie
Die Keure	Eiland Skan (aardrijkskunde)	€ 56.250	€ 56.250	Preproductie + productie
Playlane	#Food21	€ 115.000	€ 45.000	Preproductie
Oproep 04/06/2013				
Monkubé	Reward	€ 35.000	€ 35.000	Preproductie
Centrum Innovatieve Spelen	Sold Out!	€ 10.494	€ 10.494	Preproductie
Die Keure	BJR BXL (Frans)	€ 45.000	€ 45.000	Preproductie + productie
Oproep 05/11/2013				
Plattelenadsklassen i.s.m. Vliegwerk	Farmony	€ 35.176	€ 35.176	Preproductie + productie
Sensotec	Zap & Zop	€ 48.922	€ 48.922	Preproductie + productie
Oproep 10/06/2014				
DAE Studios	Gloob	€ 12.000	€ 12.000	Preproductie
Oproep 02/12/2014				
Ronin Technologies	Dipi Veilig naar school	€ 75.000	€ 75.000	Preproductie
Cartamundi Digital	Tim en An new generation connected learning	€ 75.000	€ 75.000	Preproductie + productie
Oproep 02/06/2015				
Echtgoed	Curious Cats	47.755	47.755	Preproductiesteun
Oproep 07/12/2015				
Curious Cats (voorheen Echtgoed)	Ava en Trix	€ 102.245	€ 69.619	Productie
Strongly Typed	Vikid	€ 65.000	€ 65.000	

Solutions				Preproductiesteun
-----------	--	--	--	-------------------

2. Enkel binnen het project Re:Pest wordt buiten het gamefonds een serious game ondersteund. Ik verwijs daarvoor naar het antwoord op de parlementaire vraag SV 221 van 15/02/2016. De jaarlijkse kost voor de ondersteuning van dit project bedraagt 31.145 euro. Deze kost gaat voornamelijk naar de ondersteuning die vanuit dit project aan scholen geboden wordt. Er is geen ontwikkelingskost meer voor de game en de game is slechts één van de onderdelen van het project.

- 3-4. Met betrekking tot het gebruik van serious games hebben we geen bevraging die rekening houdt met de inspanningen van het Gamefonds. Ik kan enkel verwijzen naar de ICT-monitor uit 2012. Daaruit blijkt dat 79% van de leerkrachten secundair onderwijs en 23% van de leerkrachten basisonderwijs nooit games gebruiken in de klas. Jongere leerkrachten en leerkrachten uit de eerste graad secundair onderwijs gebruiken soms games.

In het basisonderwijs zet men games voornamelijk in voor het inoefenen van vaardigheden. 19% van de leraren BaO zegt wekelijks games voor dit doel in te zetten, 22% enkele keren per maand en 24,4% enkele keren per jaar.

Daarnaast worden ze ook ingezet om leerlingen te laten samenwerken, om zelfstandig informatie te verwerven en te verwerken, of om nieuwe leerstof te laten verwerven.

Er is een nieuwe bevraging gepland waarvoor de modaliteiten nu worden uitgewerkt.

- 5-6. Momenteel loopt er een evaluatie die moet nagaan of de werking van het Gamefonds efficiënt verloopt en voldoende aansluit bij de specifieke karakteristieken van de gamesindustrie. Ook de reële impact van het Gamefonds wordt onderzocht. De resultaten worden in het najaar verwacht en mijn administratie en kabinet volgen dit mee op. Ik wacht dan ook de beleidsaanbevelingen af vooraleer nieuwe initiatieven te nemen.