Vlaams Parlement

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 761
van **BRECHT WARNEZ**
datum: 4 juni 2021

---

aan **BEN WEYTS**
VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN ONDERWIJS, SPORT, DIERENWELZIJN EN VLAAMSE RAND

Smart Education @ schools - Projectaanvragen

Via het innovatieprogamma 'Smart Education @ Schools' komt educatieve technologie sneller in het klaslokaal van het basis-, secundair en volwassenenonderwijs. Het programma brengt onderzoekers, scholen en bedrijven samen om slimme educatieve toepassingen te ontwikkelen die zowel leerlingen als leerkrachten sterker ondersteunen. Smart Education @ Schools wordt gecoördineerd door imec en de KU Leuven met steun van de Vlaamse overheid.

Met het oog op de start van nieuwe innovatieve projecten op 1 september konden geïnteresseerden tot 12 februari 2021 hun projectideeën indienen. Uiterlijk op 4 juni krijgen de projectaanvragen uiteindelijk te horen of ze al dan niet geselecteerd zijn. Voor deze projectoproep 2021 is 225.000 euro gereserveerd voor een zestal projecten.

1. Hoeveel projectideeën werden uiteindelijk ingediend?
2. Welke criteria werden gehanteerd om projecten al dan niet in aanmerking te nemen?
3. Welke projecten werden geselecteerd? Graag met vermelding van het subsidiebedrag, de aanvragers/partners, de eventueel eigen middelen van de aanvragers/partners in het project en een omschrijving van het project.

Deze vraag werd gesteld aan de ministers Jan Jambon (337), Ben Weyts (761)

BEN WEYTS
VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING EN VLAAMS MINISTER VAN ONDERWIJS, SPORT, DIERENWELZIJN EN VLAAMSE RAND

GECOÖRDINEERD ANTWOORD
op vraag nr. 761 van 4 juni 2021
van **BRECHT WARNEZ**

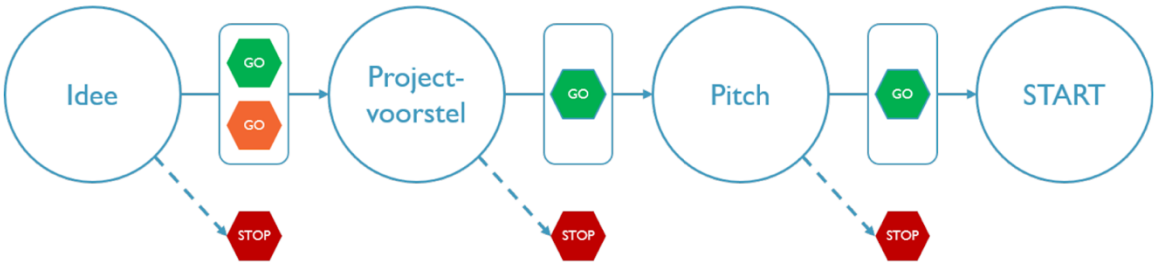
---

1. Doorheen het programma werd het innovatiepotentieel van minstens 251 scholen aangesproken verspreid over gans Vlaanderen. De volledige projectoproep (2018, 2019, 2020 en 2021) telt **een totaal van 119 ingediende projectideeën** waarvoor deze scholen een consortium samenstelden. Tijdens de 4e projectoproep van Smart Education @ Schools werden op 12 februari 2021 15 ideeën voor projectaanvragen ingediend. Hiervoor vormden 34 scholen uit het basis-, secundair- en uit het volwassenenonderwijs (CVO's en CBE's) een consortium.

2. Met oog op het optimaal inzetten van technologie, koos imec Smart Education, in samenwerking met het Vlaamse Departement Onderwijs, voor een open oproep waar de noden en ideeën ontstaan vanuit scholen, eerder dan vanuit onderzoeksgroepen of bedrijven, en waar relevant de nodige verbindingen te leggen met lopende onderzoekslijnen binnen imec. Imec smart education is verantwoordelijk voor het inhoudelijk ontwerp van de oproep, de selectieprocedure, coaching van de consortia en de opvolging van de projecten op lange termijn (inclusief het internationaal benchmarken). Naast persoonlijke begeleiding bij de praktische uitwerking van hun project kunnen de consortia ook in interactie gaan met ervaren onderzoekers binnen het Smart Education programma. Dit moet leiden tot een evidence-based aanpak bij de uitwerking van hun project.

   Het programma zet leerkrachten aan het stuur van het innovatieproces en creëert met die aanpak gedragenheid binnen scholen rond educatieve technologie. De realisaties zijn praktijkgericht en zorgen voor kwalitatief digitaal onderwijs dat inspeelt op de noden van de praktijk. Deze illustreren bovendien hoe leerkrachten samen met kennisinstellingen en bedrijven technologie kunnen ontwerpen en naadloos in hun klaspraktijk integreren, en zo het hoofd kunnen bieden aan didactische uitdagingen.

   De selectie van de projecten verloopt via een toegankelijke open oproep met een getrapte procedure en onafhankelijke jury van experten binnen onderzoek, onderwijs, beleid en ondernemerschap. Hierbij worden leerkrachten en hun consortia begeleid en uitgedaagd tot het formuleren van een kwalitatief innovatieproject met een maximale subsidie van 75K EUR.



   Na indiening volgt een ontvankelijkheidscheck om na te gaan of het project voldoet aan de vereisten van het programma. Zo moet het project ingediend worden door ten minste twee Vlaamse scholen uit het basis- of secundair- of uit het volwassenenonderwijs (CVO en CBE), de gevraagde subsidie mag niet hoger zijn dan

75K EUR, het dossier mag niet langer zijn dan het aangegeven aantal woorden en ook de timing van de oproep dient gerespecteerd te worden. Vervolgens beoordeelt een onafhankelijke jury de projecten inhoudelijk, hierbij worden volgende criteria gehanteerd:

Doelstellingen	Implementatie	Samenwerking	Impact
• Didactische nood • Specifieke, meetbare doelen • Slimme technologie • Innovatief	• Plan van aanpak • Timing • Budget • Kwaliteitsbewaking	• Expertise • Rolverdeling • Projectcoördinatie	• Disseminatie • Schaalbaarheid • Duurzaamheid

3. De selectie van de projecten gebeurt op basis van het beschikbare budget en de kwaliteit van de projectaanvragen (zie criteria bij vraag 2.). Het aantal geselecteerde projecten varieert jaarlijks naargelang de omvang van de gevraagde projectsubsidies. Bij de toewijzing van de middelen wordt indien nodig gebruik gemaakt van een ranking, bijgevolg konden in het verleden geselecteerde projecten niet tot uitvoering komen wegens budgettaire beperkingen.

   Zo werden in 2018, tijdens het eerste projectjaar, 6 projecten geselecteerd, in 2019 waren dit 3 projecten en in 2020 konden 4 projecten tot uitvoering komen. In 2021 werden 3 projecten geselecteerd.

   In **september 2021** gaan deze projecten van start:

   Bootc@mp Frans - *Moord op de taaltrein*
   - Consortiumpartners: Sint- Pieterscollege Jette, Sint-Pieterscollege Leuven, KU Leuven - Instituut voor Levende Talen (ILT), Howest – Digital Arts and Entertainment research en Linguineo BV.
   - Subsidiebedrag: 47,967.84 EUR
   - Cofinanciering: 62,027.75 EUR door Linguineo BV, 35,500.00 EUR door KU Leuven – ILT
   - Projectomschrijving: De resultaten van meest recente peilingen duiden de noodzaak voor het versterken van het Franse taalonderwijs in Vlaanderen. Leerkrachten ondervinden dat de motivatie bij leerlingen voor Frans laag is en de leernoden steeds meer uiteenlopen. Bootc@mp Frans wil leerlingen en leerkrachten hierbij ondersteunen met een game-based en gepersonaliseerd oefenplatform voor het versterken van de Franse taalvaardigheid. Het project richt zich hierbij op de derde graad van het secundair onderwijs met oog op een succesvolle doorstroming naar het hoger onderwijs. Het project biedt een aantrekkelijke en motiverende game dat aansluit op de leefwereld van het doelpubliek en bezit bovendien een dashboard voor het visualiseren van het leerproces per individuele leerling. Met Bootc@mp Frans krijgt de leerkracht zo een tool in handen om de vooruitgang van elke leerling te op te volgen en zo beter in te kunnen spelen op de noden van elke leerling.

   Bootc@mp Frans is een perfect voorbeeld van een project dat bottom-up werd geïnitieerd vanuit scholen maar toch gevoed wordt door het strategisch basisonderzoek van imec, met name de onderzoekslijn rond adaptief leren, in volle interactie met een Vlaams EdTech bedrijf. Itec, een imec onderzoeksgroep aan KU Leuven die het Smart Education onderzoeksprogramma coördineert, werkt samen met

projectpartner Linguineo aan nieuwe technieken voor adaptief taalleren in een lopend doctoraatsproject. Bootc@mp Frans zal dit onderzoek valoriseren en het projectresultaat gratis ter beschikking stellen van het Vlaamse onderwijs. Het project toont op die manier aan dat de inbedding van de projectoproep Smart Education @ Schools binnen het bredere onderzoeksprogramma Smart Education werkt.

HEV-Leerkoffer - *Slim aan de slag met elektrische aandrijvingen*

- Consortiumpartners: V.I.T.O Hoogstraten, KTA MoBi, Connectief vzw (Diagnose Car) en TEO- TEACHING EACH OTHER BV.
- Subsidiebedrag: 74,316.00 EUR
- Cofinanciering: 7,800.00 EUR door Connectief vzw (Diagnose Car)
- Projectomschrijving: Technische secundaire scholen slagen er, ondanks de stijgende nood op de arbeidsmarkt, niet in om hun leerlingen de nodige oefenkansen bij het verwerven van vaardigheden omtrent elektrische voertuigen aan te bieden. Zowel de kostprijs als veiligheidsfactoren belemmeren dit voor heel wat scholen. De HEV-leerkoffer komt hieraan tegemoet. Het project omvat het ontwerp van een praktische leerkoffer gekoppeld aan een online leerplatform waar leerlingen op een interactieve manier aan de slag kunnen gaan met deze materie. Door de integratie van de hardware krijgen leerlingen de kans om op een aanschouwelijke manier, zelfstandig de competenties van elektrische aandrijvingen in te oefenen. Daarnaast krijgt de leerkracht via het leerplatform de kans om de vooruitgang van elke leerling individueel te monitoren en zo het leerproces slim vorm te geven.

  De doelstellingen van het project HEV-leerkoffer lopen synchroon met de onderzoekslijn rond gepersonaliseerd leren waar nieuwe sensoren en data-analytische technieken worden ontwikkeld om leerprocessen en -effecten in kaart te brengen, zowel in puur online leeromgevingen, waar toepassingen zoals *Virtual* en *Augmented Reality* worden onderzocht, als in fysieke leerruimtes die voorzien zijn van state-of-the art hardware. Deze match biedt opportuniteiten voor verdere valorisatie van de HEV-leerkoffer.

SCI-Craft - *STEM ontdekken in Minecraft*

- Consortiumpartners: GO! Koninklijk Lyceum Antwerpen, Provinciaal instituut voor Technisch Onderwijs en Universiteit Antwerpen
- Subsidiebedrag: 41,146.76 EUR
- Cofinanciering: 50,000.00 EUR en 2 FTE door Universiteit Antwerpen
- Projectomschrijving: SCI-craft is een game dat verder bouwt op het bestaande spel Minecraft. SCI-Craft brengt leerlingen uit de tweede en derde graad van het secundair onderwijs (ASO en TSO) op een leuke en interactieve manier in contact met het domein STEM. Het spel brengt abstracte leerstof tot leven en geeft leerlingen de kans om te experimenteren met radioactiviteit, atomen, elektronen, enz. iets wat in realiteit onmogelijk is omwille van tijdsgebrek, kostprijs en veiligheid. SCI-Craft sluit hierbij naadloos aan op de te verwerven eindtermen. Daarnaast capteert het spel ook de activiteiten van elke leerling, waardoor het voor de leerkracht mogelijk is om leerlingen zowel individueel als klassikaal te gaan monitoren en bijsturen.

SCI-Craft sluit naadloos aan bij missie van partnerorganisatie Brightlab[i]. Deze organisatie nam eerder Smart Education @ Schools projecten op in hun aanbod[ii]. Deze match biedt potentieel voor de valorisatie van SCI-Craft.

---

[i] https://www.brightlab.be/ (educatief STEM-labo van RVO-Society) screent vernieuwende educatieve technologie (zoals AR/VR, 3D-printing, micro:bit, arduino, ...) en brengt deze via teach-the-teacher methode naar de klasvloer. Brightlab ondersteunt leerkrachten basis en secundair onderwijs in het werken met deze technologie en ze op een

betaalbare en creatieve manier te integreren in lessen. Deze workshops worden aangeboden via het eigen netwerk, maar ook via de RTC's en verschillende hogescholen.

[ii] Projectoproep 2018 - project KIKS