

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 235

van **ANNABEL TAVERNIER**

datum: 11 maart 2022

aan **BART SOMERS**

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN BINNENLANDS BESTUUR, BESTUURSZAKEN, INBURGERING EN GELIJKE KANSEN

Horizontaal Integratie- en Gelijke Kansenbeleidsplan 2020-2024 - Digitale applicatie 'Nederlands oefenen in Brussel'

Het Horizontaal Integratie- en Gelijke Kansenbeleidsplan 2020-2024 voorziet onder meer in de ontwikkeling van een digitale applicatie 'Nederlands oefenen in Brussel', waarmee anderstalige Brusselaars kunnen oefenen op de vaardigheden spreken, luisteren, schrijven en lezen. Zo'n app zou niet alleen de Nederlandse taalvaardigheid, maar ook de digitale vaardigheden van anderstalige Brusselaars bevorderen. Het doelpubliek van de applicatie zijn onder meer inburgeraars, werkzoekenden en ouders met kinderen in het Nederlandstalig onderwijs. Na de ontwikkeling in Brussel zou een uitbreiding naar de rest van Vlaanderen volgen.

In het antwoord op mijn schriftelijke vraag nr. 220 van 5 maart 2021 stelde de minister dat de digitale applicatie drie luiken zal omvatten:

1. Imagoversterking van het Nederlands in Brussel door anderstaligen te laten ontdekken hoe nuttig het Nederlands in Brussel is en welke deuren de kennis van het Nederlands allemaal opent. Zo worden ze gemotiveerd om Nederlands te leren en te oefenen.
2. Anderstaligen in contact brengen met de brede waaier aan mogelijkheden in Brussel om Nederlands te leren, oefenen en gebruiken.
3. Anderstaligen laten kennismaken met het Nederlandstalig netwerk in Brussel.

De lancering van de applicatie is gepland voor februari/maart 2022, waarna een promotietraject zou volgen.

1. Wat is de stand van zaken van de ontwikkeling van de digitale taal-app 'Nederlands oefenen in Brussel'?
 - a) Hoeveel middelen werden ervoor toegekend?
 - b) Op welke manier werden de bovenvermelde drie luiken verwerkt in de digitale applicatie?
2. Wanneer zal de digitale applicatie gelanceerd worden? Op hoeveel gebruikers wordt er gemikt?
3. Hoe zal het promotietraject er concreet uitzien?
 - a) Wat is de duurtijd van het traject?
 - b) Op welke manier zal de digitale applicatie bekendgemaakt worden?



**Vlaams
Parlement**

- c) Welke partners zullen erbij betrokken worden?
 - d) Hoeveel middelen worden ervoor uitgetrokken?
4. Op welke manier zal de digitale applicatie geïntegreerd worden in de NT2-trajecten (Nederlands als tweede taal) voor Brusselaars? Hoe zal het bestaande NT2-aanbod in Brussel concreet worden opgenomen in de applicatie?

BART SOMERS

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN BINNENLANDS BESTUUR, BESTUURSZAKEN, INBURGERING EN GELIJKE KANSEN

ANTWOORD

op vraag nr. 235 van 11 maart 2022

van **ANNABEL TAVERNIER**

1. a) De ontwikkeling van de applicatie bevindt zich in de technische usertesting-fase. Ondertussen wordt ook de inhoud van de tool afgewerkt. Voor de productie en de promotie van de app verkreeg het Huis van het Nederlands Brussel 100.000 euro.

b) *Imagoversterking Nederlands*: anderstaligen worden gemotiveerd om Nederlands te leren en te oefenen door het laagdrempelige, gebruiksvriendelijke karakter en het hoge gamification-gehalte van de app. Hierdoor ontdekken de gebruikers dat het gebruik en het leren van het Nederlands niet enkel nuttig, maar ook leuk kan zijn. Ook ondervinden ze door het stadspel dat er heel wat Nederlands in Brussel aanwezig is.

In contact brengen met mogelijkheden om Nederlands te leren en te oefenen: het spelconcept van de app brengt de deelnemer in contact met uiteenlopende manieren om Nederlands te oefenen in Brussel: locaties in het spel waar Nederlands een belangrijke rol speelt, kennismaking met taalapplicaties zoals Nedbox, Nederlandstalige media zoals BRUZZ, en Nederlandstalige cultuurproducten.

Contact Nederlandstalig netwerk: Enerzijds vervult de deelnemer met het spel opdrachten op meerdere locaties in Brussel. Met deze opdrachten maakt de deelnemer kennis met het Nederlandstalig netwerk zoals Muntpunt, gemeenschapscentra, bibliotheken, cultuurhuizen, etc. Anderzijds zijn op het spelscherm (stadsplan) ook andere interessante Nederlandstalige plekken gemarkeerd.

2. De app wordt gelanceerd op 11 mei 2022. Met de laagdrempeligheid van de app wordt een maximaal bereik nagestreefd. Individuele deelnemers kunnen het stadspel spelen zonder tussenkomst van het Huis van het Nederlands Brussel, net als allerlei organisaties en instellingen. Daarnaast zal het Huis de app ook inzetten bij eigen evenementen en die van partners. Het bereik wordt gemonitord en stelselmatig geëvalueerd worden.

3. a) De lanceringscampagne start met het lanceringsevenement op 11 mei 2022 en loopt 4 weken. Bij de start van het academiejaar 2022-2023 volgt een nieuwe campagne naar de organisaties en instellingen uit de onderwijs-, culturele en sociale sector. Daarnaast zal er doorlopend promotie worden gemaakt binnen het brede Brusselse netwerk.

b) De campagne richt zich zowel op de individuele anderstalige Brusselaar als op organisaties en instellingen. Individuele Brusselaars worden online (campagne op Facebook, Messenger, Instagram, Tik Tok), fysiek (affiches en raamstickers bij partners in de stad) en via de pers (lanceringsevenement) bereikt. Organisaties en instellingen worden bereikt via mailing en platformen binnen de verschillende sectoren. De organisaties en instellingen verkrijgen het nodige promotiemateriaal zodat zij via eigen kanalen promotie kunnen voeren.

c) Organisaties uit het N-netwerk, SIEP, Actiris, Ecoles de Promotion Sociale, jeugdorganisaties (bv JES, Art2Work), E-classe (platform voor leerkrachten), Centra voor Volwassenonderwijs, Ligo Brusselleer, OKAN, jongerenverenigingen, online taal community's,

d) De kostprijs van de campagne bedraagt 18.500 euro inclusief btw.

4. De applicatie wordt gepromoot bij alle lesgevers van de Brusselse CVO's en Ligo Brusselleer. Het Huis promoot daarnaast de app op eigen evenementen die georganiseerd worden voor de NT2-sector. De app is er op gericht om het Nederlandstalige netwerk in Brussel te ontdekken en Nederlands te laten beleven in de stad. Uiteraard maakt de deelnemer wel kennis met een aantal toegangspoorten tot het formele NT2-aanbod, zoals bv. het Huis. Het informele NT2 aanbod (oefenkansen) komt aan bod in de opdrachten van het spel door de locaties die de deelnemer al spelend leert kennen.