

**Datum van indiening: 14 oktober 2021**

**Vraag om uitleg van mevrouw Khadija Zamouri aan de heer Pascal Smet, collegelid bevoegd voor Cultuur, Jeugd, Sport en Gemeenschapscentra**

**Onderwerp: Het aanpakken van de digitale kloof aan de hand van IT-kampen voor jongeren**

---

Geacht collegelid,

Jongeren die elkaar leren programmeren en spelletjes ontwikkelen op kamp is een top initiatief. Bv. deze zomer nam vzw Maks (Anderlecht) en de Foyer vzw een gelijkaardig initiatief met succes *Bruzz* (13/07/2021). Een hele week lang konden jonge kinderen leren via leuke spelletjes en apps hoe je een computer kunt programmeren: om er je eigen games, apps en muziek mee te maken, of een robot te bouwen en programmeren.

De digitale kloof wordt zo aan de wortel aangepakt en jonge kinderen komen vroeg in aanraking met skills die bepalend zullen zijn in een steeds meer digitaliserende wereld.

Daarbij hoeven leerkrachten niet worden ingeschakeld. Jongvolwassenen (16,17,18...-jarigen) worden opgeleid met een 'crash course' door bv. in het geval van vzw Maks, *Capital digital*. In een week tijd worden de jongeren omgevormd tot animatoren met kennis van codetaal, webdesign en game development.

In dat verband vraag ik naar:

- De huidige inspanningen van de VGC bij het ondersteunen van dergelijke projecten?
- Naar een stand van zaken wat de toekomstige inspanningen betreft
  - Opleidingen geven/ondersteuning
    - Welke vzw's worden nu al gesteund en welke zullen in de toekomst worden gesteund?
    - Wie geeft de opleidingen?
- De plannen om deze opportuniteiten structureel aan te bieden op grote schaal voor alle jongeren in het Brussels Hoofdstedelijk Gewest?
- De communicatie
  - Hoe worden de jongeren gesensibiliseerd en geïnformeerd? Hoe worden de ouders geïnformeerd?
  - Wordt er via de scholen gecommuniceerd?
  - Zijn er nog andere communicatie-inspanningen?

Khadija Zamouri