

GET YOUR SCHOOL ESPORTS-READY



**INSPIRATIEGIDS
VOOR EEN IMPLEMENTATIE
VAN ESPORTS IN HET
MIDDELBAAR ONDERWIJS**

Get your school Esports-ready
Inspiratiegids voor een implementatie van Esports in het middelbaar onderwijs.

Colofon

Verantwoordelijke uitgever

KTA Brugge

Post- en bezoekadres

KTA Brugge tav Esports

Rijselstraat 7

8200 Brugge

Samenstelling en redactie

In opdracht van Provincie West-Vlaanderen

Liesbeth Last, Kris Vandevoorde, Lien Hautekeete - KTA Brugge

Publicatiedatum

Juni 2024

INHOUDSTAFEL

About us -----	4
Inleiding -----	5
Esports: What's in a name -----	6
Esports op school	
1. Voordelen van Esports -----	8
2. Mogelijke carrièrepaden na Esports op school -----	9
3. Richt een succesvol Esports-programma in op school	
3.1 Ga in dialoog en ontdek de mogelijkheden -----	11
3.2 Bepaal de strategie -----	12
→ Inkijk in de strategie van KTA Brugge -----	13
3.3 Bouw een digitaal competitieve plek -----	23
Leerlingen aan het woord -----	24
Contact -----	26

ABOUT US

KTA Brugge is dé school voor Art&Design, Business, Engineering, People en Sports. Samen ontdekken we de talenten van de leerlingen.

Doorheen deze vijf pijlers verweven wij bovendien een rode draad van IT en innovatie. Vanuit onze waarde "innovatie" ontstond onze afdeling Esports.

Via educatieve projecten gericht op de verschillende aspecten van Esports en professioneel gamen helpen wij onze leerlingen zich te ontwikkelen tot heuse (Esports-) professionals. We nemen het stigma en de vooroordelen rond gamen weg, trekken het kader waarbinnen Esporters opereren open en zetten in op de positieve aspecten van (e-)gameplay.

In deze inspiratiegids willen wij scholen en educatieve instellingen inspireren om zelf een Esports-programma in te richten en te genieten van de successen die wij op onze school ervaren. Zet vandaag nog de stappen voor een integratie van Esports op school!

We're in for the better game! Join us today!

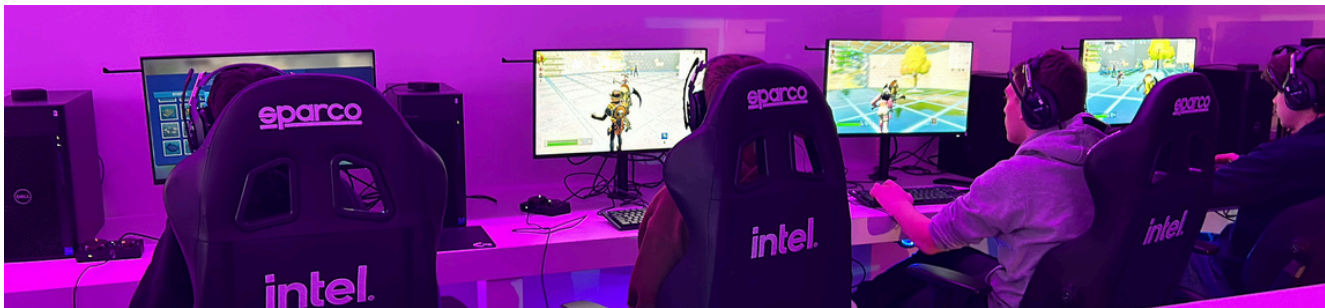


LIEN HAUTEKEETE
DIRECTEUR KTA BRUGGE

SINDE SEPTEMBER 2023 BIEDT HET KTA BRUGGE ESPORTS AAN IN DE 2E EN 3E GRAAD DOORSTROOM- EN DUBBELE FINALITEIT. VANAF VOLGEND SCHOOLJAAR BREIDEN WE UIT NAAR DE ARBEIDSMARKTFINALITEIT.



INLEIDING



De aanwezigheid van videogames op scholen is een bekend fenomeen. Of het nu op de smartphones, tablets of op de devices is (die van de leerlingen die ze sinds de 'digisprong' overal bij zich dragen), het ziet er naar uit: videogames are here to stay. Vele volwassenen fronsten in 2017 de wenkbrauwen toen de Fortnitedansjes opdoken op en naast de speelplaats. Het werd snel duidelijk. Vele kinderen en jongeren spreken een taal die volwassenen niet spreken: de taal van videogames. Gaming maakt een wezenlijk deel uit van hun leer- en leefwereld. Leraren, directieleden, ouders, leerlingbegeleiders en iedereen met een gezonde bezorgdheid voor kinderen en jongeren stellen ons vaak dezelfde vraag naar het waarom:

“Waarom kinderen en jongeren videogames laten spelen op school? Ze doen dat toch al genoeg?”

Met de overweldigende populariteit van videogames is de opkomst van Esports op scholen geen verrassing. Steeds meer scholen wereldwijd omarmen een Esports-programma in het onderwijs. Schoolbesturen zien meer en meer in dat de hoogtechnologische wereld waarin snel geschakeld wordt een plaats moet krijgen in het curriculum. Dat kan aan de hand van Esports.

Esports-programma's dragen namelijk bij aan een gevoel van verbondenheid en bevorderen samenwerking en communicatie. Daarnaast stimuleren ze fairplay en verbeteren ze (on- en offline) sociaal gedrag. Esports is een springplank naar toekomstige carrières in STEM en ontwikkelen de strategische denk- en probleemoplossende vaardigheden van leerlingen.

Deze inspiratiegids wil de relevantie tonen van competitief gamen op school. Er wordt dieper ingegaan op wat nodig is om een succesvol Esports-programma te integreren in het schoolcurriculum of naschoolse programma's. We danken de Provincie West Vlaanderen voor de steun die het mogelijk gemaakt heeft om ons project uit te voeren en deze gids op te stellen in het kader van flankerend onderwijs.

Enjoy the journey!

ESPORTS: WHAT'S IN A NAME?

Er zijn vele definities van elektronische sporten of Esports. Het Europees Parlement definieert Esports als volgt:

“Competities waar individuen of teams videogames spelen, meestal voor publiek, live in persoon of online voor entertainment, prijzen of geld”

In de praktijk vertaalt Esports zich in ultramoderne arena's die uitgerust zijn met krachtige desktops, rijen gamestoelen en audiovisuele systemen van concertkwaliteit waarmee toeschouwers de actie vanaf de tribunes kunnen volgen. De Esports-industrie heeft zich ontwikkeld met duidelijke organisatorische en competitieve structuren, franchises, businessmodellen, (virtuele) arena's, sponsor- en partnerships, programma's om talent te ontdekken... Esports wordt dus gekenmerkt door de samenwerkende mix van verschillende sectoren en ontwikkelde zich snel tot een miljardenindustrie.

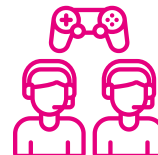
Een aantal cijfers over Vlaamse jongeren rond gaming en esports in 2024:



68%
geeft aan
minstens wekelijks te
gamen.



44%
kijkt minstens maandelijks
naar een video waarin
iemand gamet.



68%
gamet samen met
vrienden.



14%
volgt minstens
maandelijks Esports.



48%
spreekt minstens
maandelijks af om samen
(online) te gamen.

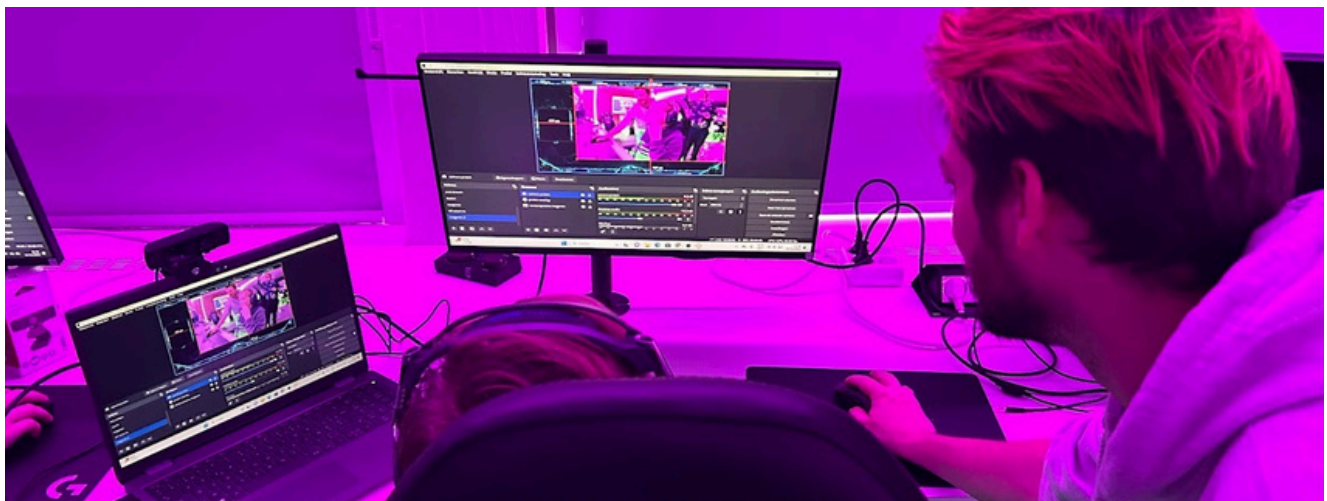


19%
gamet samen met
onbekenden.

De cijfers van het onderzoek van VAD(2022) en Apestaartjaren(2024) liegen er niet om. De gamingwereld bij jongeren is vooral een **sociaal** gebeuren.

Van samen in de zetel tot online met elkaar gamen in Minecraft, Roblox of EAFC24, het grootste deel van de jongeren gamet vaak samen met vrienden en familie. 19% speelt met onbekenden. Streamingsplatformen zoals Twitch, Kick en YouTube zenden in real-time video's uit van gameplay en andere vormen van entertainment. Deze platformen zijn erg belangrijk voor de groei van Esports. 14% van de jongeren kijkt via deze wegen naar Esports en gaan in interactie over wedstrijden. Twitch tikt 30 miljoen dagelijkse gebruikers aan en Youtube zelfs 122 miljoen, maar dit is niet enkel game-gerelateerd.

Wat online kijkers betreft is er sinds 2016 een aanzienlijke toename van zowel incidentele kijkers als liefhebbers die regelmatig kijken. Tussen 2018 en 2019 was er een jaarlijkse stijging van 12,3% in het totale aantal kijkers. In 2022 bereikte het gecombineerde Esports-publiek 532,0 miljoen waarvan 249,5 miljoen occasionele kijkers en 240,0 miljoen Esports-enthousiastelingen. Deze groei laat zien dat Esports meer mainstream wordt en een groeiende internationale interesse geniet.



ESPORTS OP SCHOOL

Esports op school staat in Vlaanderen nog in zijn kinderschoenen maar andere landen zoals de Verenigde Staten, Zuid-Korea, China, Nederland, Frankrijk, Groot-Brittanië,... kiezen al geruime tijd resoluut voor Esports op school.

Esports op school legt bruggen naar leerlingbetrokkenheid en biedt inzicht in nieuwe tendensen in technologie en innovatie. Deze attitudes koppelen we naadloos aan vakoverschrijdende samenwerking en vaardighedenontwikkeling.

1. Voordelen van Esports op school



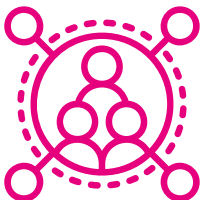
41%

ontdekt via Esports coding, podcasting, content creation, ondernemerschap.

Ondernemerschap: 41% van de leerlingen ontdekt via Esports een interesse in podcasting, content creation, coding en ondernemerschap.

Digitaal burgerschap: leerlingen krijgen inzicht en training in online communicatie en samenleven.

Sense of belonging: de gemeenschappelijke passie maakt Esports inclusief en toegankelijk voor elk profiel. Dit zorgt voor verbondenheid en een positief welbevinden op school. Leerlingen die Esports volgen zijn gemiddeld 10% minder vaak afwezig dan hun leeftijdsgenoten.



80%

leerlingen Esports is voor de eerste keer lid van een schoolclub.

21e Eeuwse vaardigheden: leerlingen trainen essentiële vaardigheden zoals teamwork, creatief en kritisch denken, probleemoplossend denken, zelfregulering, mediawijsheid, sociale- en culturele vaardigheden, computationeel denken, informatievaardigheden en ICT-basisvaardigheden voor de toekomstige competitieve arbeidsmarkt.

Real-world ervaring: leerlingen analyseren data, statistieken en strategieën aan de hand van data uit de echte wereld. Hier trainen ze veelgevraagde beroepsvaardigheden.

ICT-vaardigheden: Esports houdt de vinger aan de pols van nieuwe technologieën. Het is een onderzoekslabo voor innovatie.



10%

stijging van aanwezigheid leerlingen

Alle finaliteiten: Esports kan gegeven worden in alle finaliteiten bij zowel meer praktijkgerichte leerlingen als theoretische richtingen. Gamedesign, ontwerp, databeheer, STEM, menswetenschappen... sluiten aan bij een Esports-curriculum.

2. Mogelijke carrièrepaden na Esports op school

Nasef (Network of Academic and Scholastic Esports Federations) en ontwikkelden onderstaande modellen van mogelijke carrièrepaden na het volgen van Esports op school. Dit zowel binnen de Esports-industrie als andere industrieën.

NASEF:

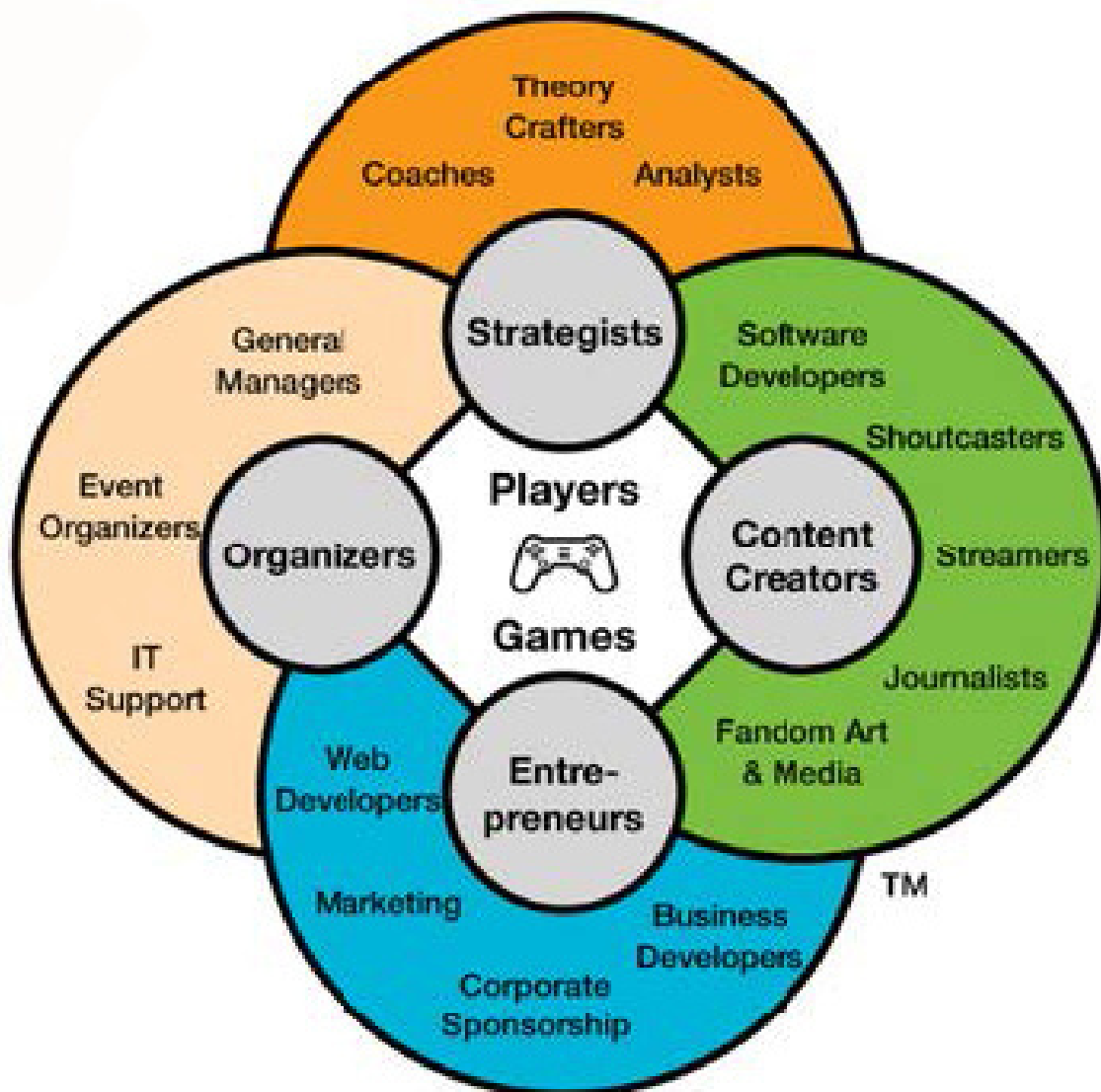


Diagram Citation: Anderson, Tsaasan, Reitman, Lee, Wu, Steele, Turner & Steinkuehler (2018)

© NASEF

BTEC - Esports careers & skills diversification

Broadcasting and commentating

- Esports commentator
- Observer
- Desk host

Player

- Pro player
- Streamer
- Content creator
- Coach/analyst

Event production

- Tournament organiser
- Event manager
- Broadcast producer
- Stage manager
- Production crew
- Tournament admin

Team management

- Team manager
- Team coach
- Team analyst
- Team operations

Esports event staff

- Event coordinator
- Volunteer coordinator
- Ticketing specialist
- Customer support

Game development

- Game designer
- Game developer/programmer
- UI/UX designer
- QA tester

Esports sales and partnerships

- Account manager
- Sponsorship manager
- Business development
- Partnerships coordinator
- Sales director
- Marketing director manager

Marketing and branding

- Brand ambassador
- Marketing specialist
- Social media/digital Community manager
- Content strategist
- PR specialist
- Influencer

Esports consultant

- Esports lawyer
- Esports agent
- Esports analyst
- Esports human resources
- Esports facilities specialist

Esports coach

- Player coach
- Team coach
- Strategy coach
- Mental coach
- Performance coach
- Lifestyle coach

Esports entrepreneur

- Esports investor
- Team owner
- Esports organisation founder
- Tournament organiser
- Esports business owner

Esports education

- Esports tutor / lecturer
- Program director
- Curriculum developer
- Academic researcher

Esports operations

- Operations manager
- Venue manager
- IT/Technical support
- Equipment manager

Esports journalism

- Reporter
- Editor
- Content writer
- Interviewer

Esports transferable skills

The significance of transferable skills acquired through esports extends well beyond gaming. Studying esports, empowers individuals to navigate diverse challenges, foster continuous development, and contribute effectively across industries. Students, educators, and employers recognise the pivotal role these skills play in ensuring not only career success but also personal growth and fulfilment.

Academic study skills

- Active research
- Effective writing
- Analytical thinking
- Critical thinking
- Strategic thinking
- Creative problem solving
- Decision making
- Preparing for exams
- Digital literacy
- Time management
- Stress management
- Organisation



Problem-solving skills

- Critical and strategic thinking
- Using expert and creative solutions to solve non-routine problems
- Using systems and digital technology
- Generating and communicating ideas creatively
- Data and performance analysis



Business skills

- Awareness of types of companies and company formations
- Legal and statutory responsibilities
- Project management
- Strategic planning
- Risk assessment
- Financial management
- Business planning



Academic study skills



Problem-solving skills



Business skills



Esports transferable skills

Independent skills



Independent skills

- Self-management
- Adaptability and resilience
- Self-monitoring and self-development
- Self-analysis
- Reflection, planning and prioritising
- Goal setting
- Self-awareness
- Self-confidence



Commercial skills

- Awareness of the esports sector
- Understanding client needs
- Managing and monitoring budgets
- Market research and analysis
- Product positioning and branding
- Understanding and interpreting feedback
- Brand awareness and developing partnerships



Commercial



Interpersonal



Interpersonal skills

- Leadership skills
- Communicating effectively
- Negotiating and influencing
- Presentation skills
- Teamwork and collaboration
- Ethical decision making
- Networking and relationship building
- Empathy and emotional intelligence
- Community engagement
- Inclusivity and diversity awareness
- Awareness and contribution to sustainable outcomes

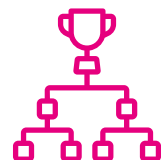


3. Richt een succesvol Esports-programma in op school

Het belangrijkste aspect om met Esports op school te starten is de overtuiging van verschillende stakeholders binnen en buiten jouw onderwijsinstelling van de meerwaarde van Esports.

3.1 Ga in dialoog en ontdek de mogelijkheden

- **Leerlingen:** Begin hier, waar de interesse waarschijnlijk groot is. Overweeg een enquête onder de leerlingen om naar de interesse te peilen. Leerlingen zijn vaak de drijvende kracht om projecten te ondersteunen en te doen slagen.
- **Gemeenschap:** De scholengemeenschap, schoolbestuursleden en ouders kunnen potentiële scepsis en zorgen aanpakken. Dit kan door belanghebbenden te informeren over de brede voordelen en carrièrekansen van Esports en door hun feedback te verwerken. Hierdoor zijn ze in staat om het langetermijnsucces van het programma te waarborgen.
- **Stel je team samen:** Esports-enthousiaste leraren helpen het programma afstemmen op het curriculum en de behoeften van de leerlingen. Maak gebruik van verschillende talenten binnen het schoolteam! Ga in gesprek met de IT-afdeling! Zij zijn onmisbaar.
- **Industrie:** Zoek partners binnen de industrie waardoor je verbonden blijft met de echte wereld. Dit kunnen technologiebedrijven zijn van veraf of dichtbij, digital marketing bedrijven, HR, provincie...
- **Andere scholen:** Ga in gesprek met andere onderwijsinstellingen die een Esports-programma hebben. Bouw voort op hun successen en laat je inspireren, maar behoud vooral je eigenheid!
- **Esports-leagues en organisaties:** Een directe bron van kennis die helpt bij het laten groeien van het programma. Dit zorgt ervoor dat je in lijn blijft met hun beleid en praktijken.



3.2. Bepaal de strategie

Enmaal de knoop is doorgehakt om een Esports-programma op school te ontwikkelen, zal een strategie moeten worden uitgestippeld. Hier moet men rekening houden met verschillende factoren. Een olijsting:

- **Bepaal de focuspunten:** Welke domeinen die al op school aanwezig zijn kunnen versterkt worden door een Esports-programma? Zal het programma bestaan als extrascolaire activiteit of krijgt het een plaats binnen het curriculum? Waar ligt de nadruk dan op? Design, technologische wetenschappen, economie, STEM, humane wetenschappen... ?
- **Bepaal de schooldoelen:** Bekijk welke carrière- en technische onderwijspaden zullen geassocieerd worden met het Esports-programma. Welke theoretische kaders zullen worden gebruikt? Hoe zal succes gemeten worden? Hoe wordt aanwezigheid vastgelegd. Hoe past dit vak binnen het curriculum?
- **Bepaal de technologische omkadering:** Bepaal welke gaming-stations er zullen nodig zijn. Zal er worden gewerkt met bestaande laptops of wordt er gekozen voor gaming hardware en randapparatuur (toetsenborden, muizen, headsets,...)? Is het netwerk snel en betrouwbaar genoeg? Is mobile gaming een optie? Zijn de IT'ers van de school mee in het verhaal?
- **Bepaal het beleid en regels voor betrokkenheid:** Hou rekening met officiële richtlijnen of richtinggevende instanties zoals PEGI (Pan European Game Information). Overweeg een ethisch charter om duidelijke afspraken met leerlingen en ouders te maken rond schoolresultaten en online gedrag. Teken uit hoe digitaal burgerschap, mediawijsheid en sportiviteit zullen bevorderd worden.
- **Bepaal het aantal leerlingen en de selectieprocedure:** Heel veel leerlingen zullen interesse tonen in een Esports-programma. Het zal belangrijk zijn het aantal leerlingen dat dit kan volgen vooraf te bepalen en beperken. Selectie kan door intakegesprekken en/of hen op voorhand een vragenlijst in te laten invullen waarin er gepeild wordt naar gamegedrag, interesseveld, ervaring met Esports, scherm- en gametijd, streaming, ervaring met events, ambities... Zorg ervoor dat zowel gender, geslacht, afkomst, economische- en sociale achtergrond geen drempel zijn voor de leerlingen om zich aan te melden.
- **Bepaal welke videogames gespeeld worden:** afhankelijk van de leeftijd van de leerlingen, het type van game en hun interesse. Belangrijk: hou rekening houden met PEGI.

Inkijk in de strategie van KTA Brugge = gelijke kansen voor iedereen

→ → Bepaal de focuspunten

De focuspunten van het Esports-programma in KTA Brugge liggen op **business, eventmanagement, gameplay en professionele attitude**. In de praktijk betekent dit dat Esports vanuit deze brillen wordt bekeken. Leerlingen leren vanuit de concrete Esports-wereld de in & outs van deze domeinen.

Leerlingen uit de doorstroom en dubbele finaliteit: STEM, economische wetenschappen, humane wetenschappen en Internet of Things kunnen zich inschrijven voor dit vak. Ook arbeidsmarktgerichte leerlingen van elektriciteit, bouw, digital print en media kunnen vanaf volgend schooljaar in het KTA Brugge kiezen voor het keuzevak Esports.

De leerlingen krijgen tijdens de lessen regelmatig gastsprekers die verbonden zijn aan de vooropgestelde focuspunten. Deze gastsprekers reiken de leerstof en materie aan die ze vanuit hun praktijk meebrengen. Leerlingen ervaren dit als heel erg waardevol. Deze verdieping kan gaan van content creating tot het trainen van gamingskills, het oefenen van 21e Eeuwse vaardigheden aan de hand van praktische oefeningen, het organiseren van een event als het in kaart brengen van de eigen schermtijd.

Onze gastsprekers:



jNoxx - Thijs Bastiaens
Content creator



Espe Riekaert
Content creator



Denise Helena B
Content creator



Anton Van Gorp
Esports-analist



Matthias de Vlioger
Shoutcaster



Twoosie - Lauren Goossens
Content creator



Brian Suares Duarte
Esports-analist



MrDoorey
Hakim El-Kaddouri
Esports-coach



Nicolay Van Renterhem
Eventmanager



Bavo Vroman
Psycholoog



→ → **Bepaal de schooldoelen**

We hebben de mosterd gehaald in de UK bij British Esports Federation, waar Esports als volwaardige opleiding wordt gegeven. Inzetten op Esports biedt zoveel mogelijkheden om - in een voor de leerlingen leuke setting - vaardigheden aan te leren. Zo wordt bijvoorbeeld een leerling humane wetenschappen ook technisch uitgedaagd. Door de brede waaier aan mogelijkheden zagen we heel wat opportuniteiten om hier als school met zo'n divers publiek ook op in te zetten.

Als school hebben we samen met onze founding partners bepaald hoe Esports kan gekoppeld worden aan onze 5 pijlers. We hebben ervoor gekozen om niet meteen schoolbreed op Esports in te zetten maar eerst een pilootproject op te zetten. We zijn gestart met een groep in de doorstroom- en een groep in de dubbele finaliteit. Na 1 jaar breiden we nu uit naar de arbeidsmarktfinaliteit. Hierbij maken we ook een onderscheid in het aantal uren dat we koppelen als keuzevak. In de opleiding schoven we 4 profielen naar voor die breed aan bod komen. Zo is er de **gamer** die voor ons zowel de speler als de coach is. Daarnaast hebben we de **influencer**. Wij zien dit vanuit het perspectief van de streamer maar evenzeer als host of commentator. Als derde profiel hebben we de **entrepreneur**. De ondernemer als event-, marketing- en productiemanager. Als laatste leggen we de focus ook op de **technician**. Dit als camera operator, videoproductie, IT, ...

Samen met onze founding partners hebben we met behulp van de software van Mindview een brainstormsessie opgezet en onze strategie uitgetekend. We bepaalden ook welke inhoud er in welk jaar aan bod kunnen komen. Want ook hier is het belangrijk dat we rekening houden met wat de leerlingen al kunnen en wat ze leren volgens de leerplannen van de 2de en/of de 3de graad.

Wij hebben de keuze gemaakt om in eerste instantie in te zetten op "soft skills", dus op vaardigheden die essentieel zijn in de maatschappij en in het verdere academische of professioneel leven. Dit doen we door het in teamverband aanleren van technische skills waarbij ze hun 21e Eeuwse vaardigheden onbewust versterken.

Onze founding partners:

Partnerschappen zijn essentieel in Esports alsook in het onderwijs. We zijn ons project gestart vanuit een zaadje dat gepland werd door **Jos Verschueren** en **Michel Maus** vanuit de **VUB**. Na ons ingelezen te hebben in de mogelijkheden van Esports en onderwijs hebben we een aantal partijen gezocht die hun schouders wilden zetten onder dit project. **The Rent Company** is als onze leverancier van laptops in de klas de uitgelezen partner om hiermee te starten. Al snel kwam ook **Dell** ons team vervoegen vanuit de hardware sector. Met deze partners konden we voor een gepast computerpark zorgen. Inhoudelijk hebben we ons team versterkt met **Quentin Dhuyvetter** en **Jonas Bogaert** van **Techonomy**. Ze hebben gezorgd dat we verschillende gastsprekers konden aantrekken maar zijn ook essentieel geweest om ons curriculum uit te schrijven. Onze 5de partner hebben we aangetrokken na een sessie van Esports op de VUB. **Matthias Dewilde** en **Bavo Vroman** van **Gamechangers** zijn de experts rond gameverslaving.

Founding partners KTA Brugge:



Onze supporting partners:

Om ons verhaal wat infrastructuur betreft ook haalbaar te maken hebben we support gezocht bij verschillende partners. Dankzij hen zijn we er dan ook in geslaagd om een performante, realistische leeromgeving te bouwen als Esports lokaal. Dankzij Intel hebben we ergonomische stoelen en via Gamegear heeft Logitech ervoor gezorgd dat de toetsenborden, muizen en headsets van professioneel niveau zijn. Eurofiber zorgt voor ons supersnel internet en met Vlajo hebben we een inhoudelijke partner voor de ondernemende vaardigheden die aan bod komen in ons project. Randstad group België tenslotte steunt ons op verschillende vlakken. Met hun onderzoek rond de professionele vaardigheden die kunnen aangeleerd worden via games hebben ze ons extra inzichten bezorgd.

Supporting partners KTA Brugge:



→ → **Bepaal de technologische omkadering:**

◦ **Focus on good gaming gear**

Headsets: Headsets stellen spelers in staat om het spel te horen en deel te nemen aan teamgesprekken via microfoons. Het is belangrijk om te kiezen voor noise-canceling headsets die comfortabel zijn voor langdurig gebruik en een geluidskwaliteit bieden die voldoet aan de behoeften van spelers. Vermijd headsets van lage kwaliteit of met dunne kabels.

Toetsenborden: Voor PC-gamers is het toetsenbord een belangrijk onderdeel van het stroomlijnen van gaming en het bieden van een ergonomische ervaring. Een belangrijke overweging is de keuze tussen een standaard membraantoetsenbord of een hoogwaardige mechanische variant. Ook gespecialiseerde gaming-toetsenborden, soms MMO-toetsenborden genoemd, met extra knoppen die gameplay kunnen optimaliseren zijn een optie.

Game-controllers: Sommige leerlingen spelen niet met toetsenbord en muis maar verkiezen (of presteren beter) met een game-controller.

Muis: Bij gamingmuisen passen verschillende opties bij de verschillende soorten games. Een MOBA- of MMO-muis biedt uitgebreide knoppenopties, terwijl een shooter-muis goed werkt met first-person shooters. Een goede gamingmuis moet meer knoppen hebben dan een traditionele muis, een stevige grip bieden en een lichtgewicht zijn.

Camera's: Voor een echte Esports-ervaring zijn videoproduktie, apparatuur en positionering cruciaal. Investeren in camera's van uitzendkwaliteit die afgestemd zijn op de hoge prestatie-eisen van de game-industrie is niet alleen vereist in veel competities, maar ook noodzakelijk voor publieksbetrokkenheid. Op die manier leren leerlingen omgaan met video-edit en specs.

Gamingstoel: Gezien leerlingen een lange tijd zitten, is het noodzakelijk om te investeren in een hoogwaardige, ergonomische gamingstoel.

◦ **Het Esports-lokaal**

Een Esports-lokaal is de (zichtbare) kers op de taart bij het ontwikkelen van een Esports-programma op school. Leerlingen die deze ruimte betreden voelen direct de impact van de gaming- en Esports-industrie. Het is de ideale plek om het curriculum uit te bouwen of een Esports-team voor te bereiden op competitie. Voor een school die begint aan Esports, is het belangrijk te kijken naar het budget. Opteer voor flexibele en multifunctionele ruimte, want:

Flexibel, modulair: Aangezien behoeften in de loop der tijd kunnen veranderen, is het aangeraden om te investeren in modulaire meubels. Modulair meubilair biedt immers de mogelijkheid om met simpele ingrepen nieuwe lay-outs te creëren. Bovendien kunnen multifunctionele meubelstukken op verschillende manieren worden gebruikt, door bijvoorbeeld in te zetten tijdens lessen waar leerlingen moeten presenteren of samenwerken.

Multifunctioneel gebruik: Een Esports-lokaal met geavanceerde computers kan gebruikt worden voor game-toernooien. Het lokaal kan ook ingezet worden om andere leerlingen te leren programmeren, video-editing of photoshop te leren of geavanceerde digitale ontwerpen (CAD-programma's) te maken.

Ergonomisch: Een gezonde houding voorkomt fysieke klachten en simuleert de creativiteit en productiviteit. Zorg dus voor een ergonomisch instelbare bureaustoel en voor tafels met ingebouwde zit-sta mogelijkheden. Een ergonomische werkplek zorgt er immers voor dat je getriggerd wordt om je houding af te wisselen. Robuuste monitorarmen houden zware beeldschermen stevig vast terwijl ze gemakkelijk verstelbaar zijn.

Duurzaam: Installeer energiezuinige computers en monitoren zorg voor een efficiënt koelingssystemen en maak gebruik van LED-verlichting om energieverbruik en kosten te verminderen.

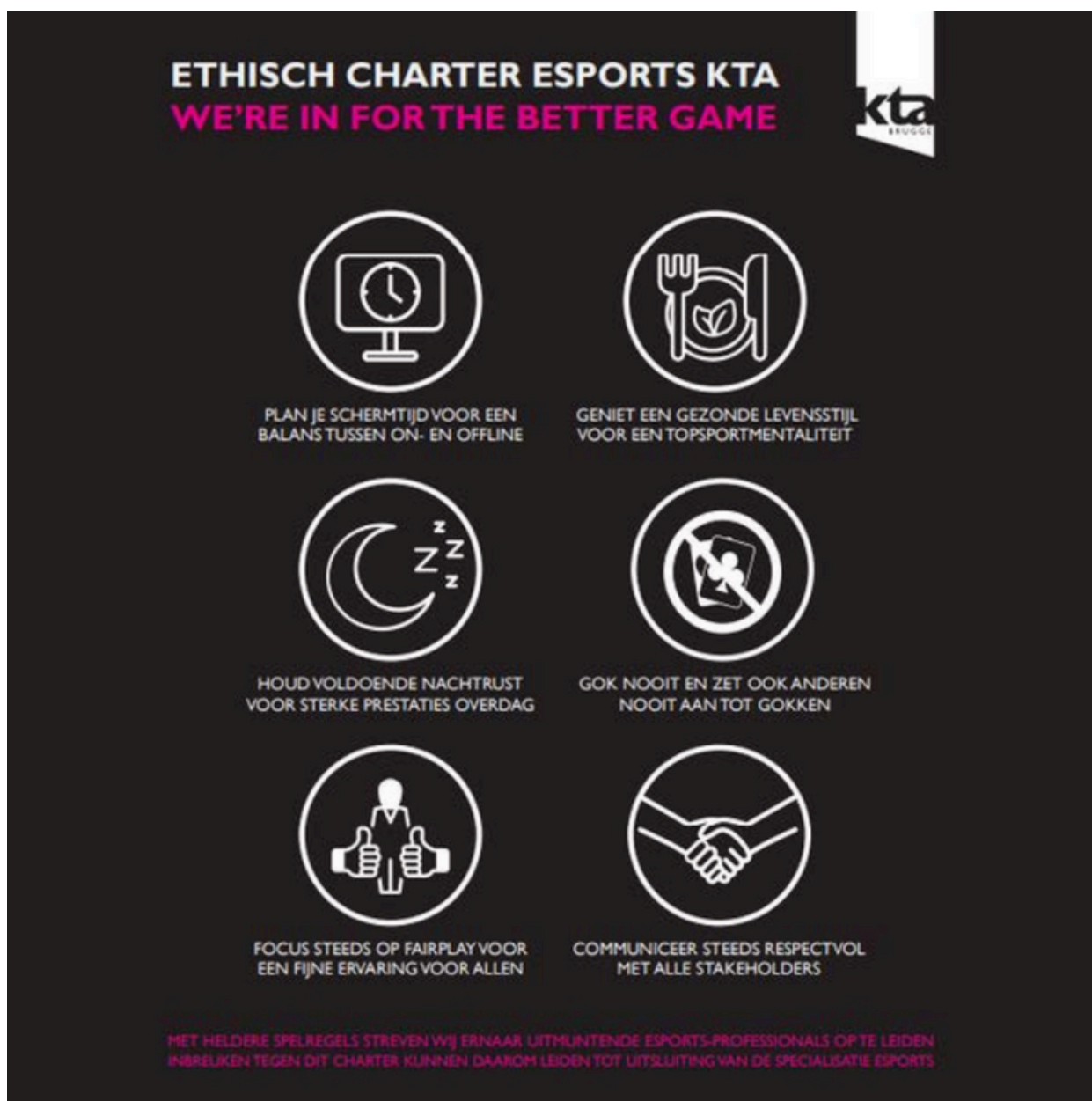
Sfeer: Gebruik verlichting die aanpasbaar is in helderheid en kleur om de juiste sfeer te creëren. Wanddecoraties zoals posters van populaire games, teamlogo's en inspirerende quotes kunnen de ruimte personaliseren, maar ook te druk maken. Kies verstandig. Zorg voor hoogwaardige audiovisuele apparatuur en geluidssystemen om een meeslepende en professionele ervaring te bieden.

Clean: Leer leerlingen aan dat ze hun desk proper moeten achterlaten en zorg moeten dragen voor het materiaal. Dit kan eventueel a.d.h. van en stappenplan met duidelijke richtlijnen en regels.



→ → **Bepaal het beleid en regels voor betrokkenheid:**

Vooraleer leerlingen toegang krijgen tot het vak Esports moeten ze het ethisch charter van de school ondertekenen. Bij inschrijven is er vooraf een selectieprocedure die peilt naar gamegedrag, interesse, ervaring in Esports, technische vaardigheden en ambitie. We besteden hierbij uitgebreid aandacht aan gelijke kansen voor iedereen, ongeacht geslacht, gender, afkomst, economische en sociale achtergrond. Schoolbreed werd een methode ontwikkeld om problematisch gamegedrag beter in kaart te kunnen brengen, zodat we bij misbruik kort op de bal kunnen spelen.



→ → **Bepaal het aantal leerlingen en de selectieprocedure:**

Wij hebben ervoor gekozen om te starten met een groep 2de graad en een groep 3de graad. Dit om in ons pilootproject uit te testen wat er in welke groep goed werkt. Omdat we dit vak als een praktijkvak zien beperken we elke groep tot 16 leerlingen.

Bij de selectie van onze Esports-leerlingen zijn we op zoek gegaan naar een diversiteit aan profielen. Binnen ons curriculum focussen we ons op 4 verschillende profielen: gamer, ondernemer, influencer of technieker. We opteren hier bewust voor uiteenlopende profielen, want met enkel gamers draait het ecosysteem van Esports niet.

Onze selectie is dan ook op deze profielen afgestemd. De leerlingen werden telkens bevraagd naar hun eigen interesses en talenten, want ook in de Esports wereld draait het rond verschillende mensen met elk hun eigen talenten die samen grootse projecten realiseren.

Een aantal voorbeelden van deze vragen:

Gamer:

- Heb je ervaring met Esports toernooien?
- Welke games speel je?
- Welke ranking heb je?

Influencer:

- Heb je ervaring met streamen?
- Op welk kanaal stream je?
- Heb je ooit iets gepresenteerd?

Ondernemer:

- Heb je ooit een event georganiseerd zoals een fuif bij de scouts of een toneelstuk?
- Wat was jouw rol?
- Wat heb je er voor jezelf uit geleerd?

Technieker:

- Heb je ervaring met licht- of geluidssturing?
- In welke mate ben je technisch aangelegd?
- Hoe schat je jouw kennis in van PC's?

Het is belangrijk om op te merken dat we begrijpen dat niet iedereen overal goed in kan scoren. Het doel van deze info is niet om te beoordelen of de interesses en profielen 'goed' of 'slecht' zijn, maar om ons te helpen de unieke persoonlijkheid en voorkeuren te begrijpen. Op basis van deze info selecteren we ongeveer evenveel leerlingen van elk profiel.

→ → **Bepaal welke videogames gespeeld worden:**

Vaak zijn Esports-games free to play en vragen ze geen aankoop van licenties. Bij het competitief spelen zullen er echter wel licenties moeten worden aangekocht om zo toegang te krijgen tot specifieke competitieve analyses. Sportsimulatie games zoals EAFC, NBA2K,... zijn wel betalend.

Om bepaalde videogames te kunnen spelen is het belangrijk de verschillende specificaties per spel te begrijpen. Essentieel is het besturingssysteem, processor, geheugen, grafische kaart, DirectX en de opslagruimte.

Naast hardware moeten ook software-aspecten worden overwogen. Hierbij denken we aan het installeren van het spel, het updaten van de game, het beleid voor patches en de configuratie van communicatieclients zoals Discord, Teamspeak of Twitch.

Een aantal interessante en bruikbare games:

- **Rocket League** (free to play en zonder verdere aankoop licenties)

	Minimum	Aangeraden
W I N D O W S	<ul style="list-style-type: none"> • OS: Windows 7 (64 bit) of nieuwer • Processor: 2.5 GHz Dual Core • Geheugen: 4 GB Ram • Grafische kaart: NVIDIA GeForce GTX 760, AMD Radeon R9 270X of beter • DirectX: Version 11.0 • Netwerk: Broadband Internet connection • Opslag: 20 GB beschikbare ruimte 	<ul style="list-style-type: none"> • OS: Windows 7 (64 bit) of nieuwer • Processor: 3.0+ GHz Quad Core • Geheugen: 8 GB Ram • Grafische kaart: NVIDIA GeForce GTX 760, AMD Radeon R9 470X of beter • DirectX: Version 11.0 • Netwerk: Broadband Internet connection • Opslag: 20 GB beschikbare ruimte



Rocket League is een opwindende videogame die autoracen en voetbal combineert, waarbij spelers auto's besturen om een oversized voetbal in het doel van de tegenstander te krijgen.

Het spel staat bekend om zijn snelle gameplay, intuïtieve besturing en opwindende multiplayerwedstrijden. Deze eigenschappen maken het tot een uitstekende keuze voor gebruik in een Esports-vak op school.

Rocket League is toegankelijk voor spelers van alle vaardigheidsniveaus en heeft een prachtige leercurve. De game vereist teamwork, communicatie en strategisch denken om wedstrijden te winnen. De spanning van de snelle actie en de mogelijkheid om deel te nemen aan competities en evenementen binnen en buiten de schoolomgeving zorgen voor een boeiende en leerzame ervaring voor leerlingen terwijl waardevolle vaardigheden ontwikkeld worden.

- **Fortnite** (free to play en zonder verdere aankoop licenties)

	Minimum	Aangeraden
W I N D O W S	<ul style="list-style-type: none"> • OS: Windows 10/11 (64 bit) • Processor: Intel Core i7-8700, AMD Ryzen 7 3700x of equivalent • Geheugen: 8 GB RAM • Grafische kaart: Nvidia RTX 3070, AMD Radeon RX 6700 XT, of equivalent GPU • Netwerk: Broadband Internet connection • Opslag: 32 GB beschikbare ruimte 	<ul style="list-style-type: none"> • OS: Windows 10/11 (64 bit) • Processor: Core i5-7300U 3.5 GHz, AMD Ryzen 3 3300U, of equivalent • Geheugen: 16 GB RAM of hoger • Grafische kaart: Nvidia GTX 960, AMD R9 280, of equivalent DX11 GPU • Netwerk: Broadband Internet connection • Opslag: 32 GB beschikbare ruimte

Fortnite is een uitdagende game met leercurve die spelers uitdaagt om te overleven en te strijden tegen anderen in een steeds krimpande speelruimte.

Onderzoek van Randstad toonde zelfs aan dat het spel teamwork, communicatie kritisch denken en zelfmotivatie,... bevordert.

Door zijn enorme populariteit en levendige community biedt Fortnite talloze mogelijkheden voor toernooien en evenementen, zowel binnen als buiten de school. Het opnemen van Fortnite in een Esports-programma op school biedt leerlingen een gestructureerde en educatieve omgeving om hun gamingvaardigheden te ontwikkelen en te groeien in de 21e Eeuwse vaardigheden.

EAFC (betalende licenties)

	Minimum	Aangeraden
W I N D O W S	<ul style="list-style-type: none"> • OS: Windows 10/11 (64 bit) • Processor: Intel Core i5-6600K @ 3.50GHz or AMD Ryzen 5 1600 @ 3.2 GHZ • Geheugen: 8 GB RAM • Grafische kaart: NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti 4GB or AMD Radeon RX 570 4GB • Netwerk: Broadband Internet connection • Opslag: 100 GB beschikbare ruimte 	<ul style="list-style-type: none"> • OS: Windows 10/11 (64 bit) • Processor: Intel Core i7-6700 @ 3.40GHz or AMD Ryzen 7 2700X @ 3.7 GHZ • Geheugen: 12 GB RAM of hoger • Grafische kaart: NVIDIA GeForce GTX 1660 or AMD RX 5600 XT • Netwerk: Broadband Internet connection • Opslag: 100 GB beschikbare ruimte

EAFC is een uitstekende keuze voor een Esports-programma op school vanwege zijn populariteit en diepgaande gameplay, waarbij spelers voetbalteams beheren en besturen in realistische wedstrijden.

Aangezien spelers tactieken moeten plannen en uitvoeren om wedstrijden te winnen, bevordert het spel strategisch denken, teamwork en besluitvorming. Met zijn breed scala aan toernooien en competities biedt EAFC talloze mogelijkheden voor scholen om studenten te betrekken bij Esports-activiteiten. Het gebruik van EAFC in een Esports-programma op school stimuleert niet alleen gezonde competitie en samenwerking, maar biedt ook een aangename en interactieve manier voor leerlingen om hun passie voor voetbal en gaming te combineren.

Getuigenis van leerling Matyas!



Ik ben begonnen met het vak esports zonder eigenlijk goed te weten over wat dit vak zou gaan. Door de vele gastsprekers heb ik enorm veel geleerd over de industrie en ben ik er zelfs in geraakt. Ik speel als reserve EAFC24 in het team van Cercle Brugge. Het vak heeft mij geleerd over hoe videogames ook educatief zijn en welke vaardigheden ik er van bijleer bv. het samenwerken met een team, het inschatten van risico's, andere strategieën proberen en vooral niet opgeven. Ik vind het een super toffe richting en leer dat het niet alleen maar gamen is maar nog veel meer!

Matyas -5EioT

3.3. Bouw een digitaal competitieve plek

Het is essentieel om technologie up-to-date te houden om competitief te kunnen blijven. Een goede technologische basis kan de sleutel zijn tot het succes van het Esports-programma. Stel de juiste componenten samen om de game-ervaring van de leerlingen te optimaliseren en zo goed mogelijk up to date te houden.

De basis van de setup zal van grote invloed zijn op het ondersteunen van gameplay en de uitwerking van lessen rond: beveiliging, datacenters, connectiviteit, cloud computing, digitale bewegwijzering en bekabelingsoplossingen.

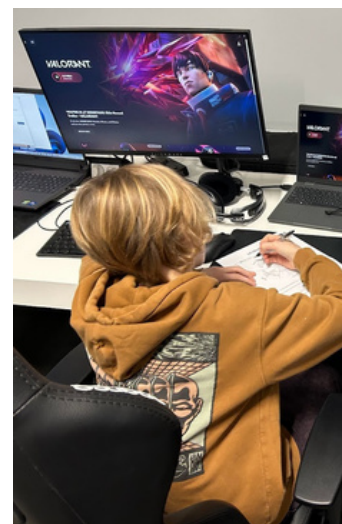
Enkele essentiële schakels voor een succesvolle setup:

Netwerk: Het netwerk is de bepalende factor die het succes van spelers en teams kan belemmeren of bevorderen. Netwerksnelheid, -flexibiliteit en bandbreedte zijn cruciaal. Een van de grootste problemen in de Esports-wereld is latentie. Toernooien worden meestal uitgezonden via streamingplatforms zoals Twitch en Kick, waarbij grote groepen zeer bekwame spelers bewegingen maken die in milliseconden moeten worden afgespeeld op systemen met hoge definitie en gedetailleerde graphics. Opteer dus om **niet** draadloos te gaan en minimaliseer de impact van netwerklatentie met 100MB+ internettoegang per gamingstation.

Gaming-devices: Bij het bouwen van een Esports-lokaal of een enkele gebruikersopstelling voor competitief gamen, is de hoeksteen de gamingconsole of pc waar de game op gespeeld wordt. Gaming-laptops bieden de mobiliteit die nodig is voor gamers op locatie, terwijl desktops tijdens wedstrijden en trainingen meer capaciteit bieden. De competities waarin de Esports-teams meedoen, zullen richtlijnen voor technologische specificaties hebben. Die specificaties worden bepaald door het type spel, het aantal spelers en de competitie.

Monitoren: Monitoren brengen de visuele ervaring van gamen tot leven en zijn doorslaggevend voor het leveren van de visuele interface die sterk spel mogelijk maakt. Een geavanceerde gamingmonitor heeft de graphics, grootte en verversingscapaciteit om een visuele ervaring te bieden die past bij een computer die gameplay met hoge snelheid verwerkt.

Één van de grootste overwegingen is de keuze tussen gebogen monitoren of platte monitoren. Gebogen monitoren bieden een meeslepender gezichtsveld, terwijl platte displays een breder scala aan keuzes bieden in merken, grootte en kosten.

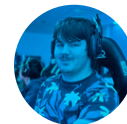


LEERLINGEN AAN HET WOORD

Ik heb voor een aantal redenen voor dit vak gekozen.

De belangrijkste reden is dat ik inzicht wilde krijgen in de game- en Esports-industrie. Zo wilde ik graag leren hoe influencers hun populariteit opbouwen, behouden en benutten om hun merk en bereik te vergroten. Ik was ook benieuwd naar de technische specs van hun setup. Door de gastsprekers zit ik op de eerste rij om deze kennis te ontvangen. Verder wilde ik ook ontdekken hoe Esports-events worden georganiseerd en wat de kosten zijn om zoiets uit de grond te stampen. Ongelofelijk wat daar allemaal bij komt kijken!

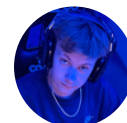
Een andere reden is dat ik ook mijn gamekwaliteit wil toetsen aan andere spelers om op die manier beter te worden. Tijdens de les krijg ik tips/tricks van medeleerlingen of experts en leer ik nieuwe games kennen uit de competitieve scene. Esports is zoveel meer dan gamen!



Gianni -5EioT

Ik ben speciaal van school veranderd voor deze richting. Ik koos voor het vak esports omdat ik veel game en graag streamer wil worden. Zo leer ik de in and outs van streaming en ontdek ik wat werkt en wat niet van echte professionals. Ook leerde ik al over de juridische kant van streamen en hoe verdienmodellen werken voor streamers, esporters en influencers. Ik word ook uitgedaagd om mijn gamegedrag in het oog te houden.

Ik vind het vooral ook fijn om met onze groep naar gaming-events te gaan en daar kennis op te doen. Zo verbreed ik mijn horizon en zie ik dat er naast gamer en streamer nog veel interessante en boeiende jobs zijn in de gamingindustrie.



Sverre-5EioT

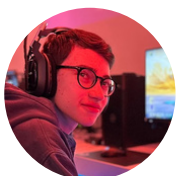
Ik leer veel over de geschiedenis van games, van hun oorsprong tot hoe ze zich vandaag ontwikkeld hebben, evenals over de verschillende genres van games en hoe ik efficiënt in teamverband kan spelen. Het begrip van Esports gaat verder dan alleen maar gamen; het omvat strategie, teamwedstrijden en de strijd om te bewijzen wie het beste is. Daarnaast heb ik geleerd om op een gezonde manier te gamen, waarbij ik niet te lang achter elkaar speel, zoals bijvoorbeeld urenlang op Sims 4 doe ik niet meer. Van Esports heb ik geleerd over de mogelijkheid om een streamer te worden, inclusief de stappen die ik moet nemen, hoe ik mijn content kan verkopen en hoe ik een publiek kan opbouwen dat geïnteresseerd is in wat ik doe. Ik zie hier veel mogelijkheden. Het is een eer om dit vak te mogen volgen! Girlpower!



Larissa - 3STEM

Gamen is mijn passie. Door het vak Esports leer ik hoe ik beter kan samenwerken en communiceren met mijn team. Ik wist niet dat ik leiderskwaliteiten in me had en dat ik het leuk vind om zelf initiatief te nemen.

Timmy - 5EiOT



Ik volg Esport omdat ik zelf stream maar ook omdat ik de achtergrond van Esport wil leren. Ik heb al geleerd over de geschiedenis van games en consoles, waarmee ik kan stoeven tegen mijn vrienden. Als je wilt streamen, maar je weet niet goed hoe. Ik heb dat hier geleerd, hoe je met OBS of StreamLabs moet werken. Ik kreeg ook les over gezondheid, zodat ik niet te veel videogames speel. We leren ook artikelen schrijven en presentaties maken over de actualiteit van gaming. Wees niet getreurd, er blijft genoeg tijd over om te gamen!

Georges- 3STEM



Aan het begin van het schooljaar had ik niet gedacht dat ik Esports als keuzevak zou kiezen, maar mijn interesse was gewekt sinds vorig jaar. Bovendien had ik er veel positieve verhalen over gehoord van mijn klasgenoot. In oktober heb ik uiteindelijk besloten om me in te schrijven. Gelukkig waren er nog open plekken beschikbaar! Vanaf de eerste dag heb ik al veel geleerd, zoals teamwork, communicatie en presentatievaardigheden. Daarnaast heb ik inzicht gekregen in verschillende carrièremogelijkheden binnen de Esports-industrie en hoe deze zich in de toekomst kunnen ontwikkelen. Ook heb ik kennisgemaakt met diverse professionals uit de Esports-wereld.

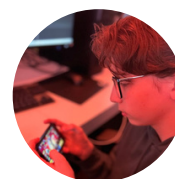
Wat ik heb geleerd gaat echter verder dan alleen maar gamen; we hebben het ook gehad over het belang van mentaal welzijn, het vinden van balans tussen school en gaming. Kortom, het heeft me meer geleerd dan ik had verwacht en heeft me laten zien dat Esports veel meer omvat dan alleen maar gamen.

Wat ik heb geleerd tijdens de lessen Esport omvat onder andere inzicht in hoe professionele esports werkt, het opzetten van toernooien, het spelen van nieuwe games, het vinden van balans tussen gamen en mijn normale leven en het accepteren dat verliezen deel uitmaakt van het leerproces.

Jarne- 3STEM



Tenzin- 4 Economie



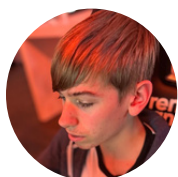
Als leerling op deze school heb ik de afgelopen jaren veel geleerd over Esports en wat het zo'n bijzondere wereld maakt. Waar ik eerst alleen maar bezig was met het winnen, ben ik nu tot het inzicht gekomen dat meedoen veel belangrijker is.

Het is echt leuk om verschillende games uit te proberen en telkens nieuwe dingen te ontdekken. Ik heb gemerkt dat het spelen met anderen veel leuker is dan alleen. De samenwerking en sociale interactie maken Esports tot een echte teamsport.

Bovendien vind ik het fascinerend om te zien hoe grote Esports toernooien en evenementen worden georganiseerd. De hoeveelheid planning en logistiek die daarbij komt kijken, is echt indrukwekkend.

Zelfs mobile games blijken een belangrijke rol te spelen in de groeiende Esports industrie. De toegankelijkheid van deze games heeft een hele nieuwe generatie gamers aangetrokken.

Door al deze verschillende aspecten te leren kennen, ben ik de Esports wereld echt gaan omarmen. Het gaat niet alleen om winnen, maar ook om plezier beleven, samenwerken en nieuwe dingen ontdekken. Dat maakt Esports voor mij tot een unieke en waardevolle ervaring.



Jonas - 3STEM

Ik besef meer en meer dat ik een echte gelukzak ben want, ik heb het geluk gehad dat ik Esports mag volgen.

We komen nu al bijna aan het einde van het jaar en zonder dat we het doorhadden hebben we veel over Esports geleerd. Zoals alle jobs dat je met jouw gameskills kan volgen of welke jobs je allemaal hebt rond Esports.

Ik heb ontdekt dat Esports zoveel meer is dan alleen maar gamen. Het is een complete wereld vol verschillende aspecten: van streamen en event organisatie tot sociale media en technologie.

Omdat ik zelf al veel games speel, koos ik dit jaar bewust voor het vak Esports. En dat bleek een fantastische keuze. Ik heb enorm veel bijgeleerd over de complexiteit en veelzijdigheid van deze industrie.

Elke les was weer een ontdekking. Esports gaat over zoveel meer dan alleen de games. Het is een dynamische, innovatieve sector waarin je op veel manieren je talenten kan inzetten. Ik ben blij dat ik de kans heb gekregen om daar dieper in te duiken.

Louis- 3STEM



Mohammad- 4STEM



CONTACT

Ben je geïnteresseerd in het opstarten van een Esports-programma op school?

Contacteer ons:

kvandevoorde@ktabrugge.be

llast@ktabrugge.be

EEFJE "SJOKZ" DEPOORTERE

"Ik vind het fantastisch als Bruggeling dat KTA Brugge het keuzevak 'Esports' aanbiedt aan hun leerlingen.

Esports en gaming zijn beide vrij nieuwe hobby's voor onze jeugd, en krijgen soms een stigma, echter kan het voor velen een fantastische, gevarieerde en langdurige carrière betekenen.

Het is mijn hoop en verwachting dat jonge mensen via het keuzevak Esports zullen ontdekken waar hun passie ligt, of dit nu het zelf professioneel spelen, presenteren of becommentariëren, productiemedewerker, evenementenorganisator of audio-ingenieur etc. is

De mogelijkheden zijn uiteenlopend, elk van deze interesses en jobs is veelzijdig en kan in verschillende sectoren, ook buiten Esports en gaming, ingezet worden.

Ik vind het super dat het KTA Brugge mee is in het Esports verhaal en deze stap naar de toekomst neemt."

MATTHIAS DEWILDE (Gamechangers)

"We bewonderen het initiatief van KTA Brugge om jongeren met ambities in Esports een educatief project aan te bieden. Met Gamechangers zetten we graag onze schouders mee onder dit project om jongeren wegwijs te maken naar een evenwichtige en productieve on-/offlinebalans."

JOS VERSCHUEREN (VUB)

"Impactvol onderwijs. Daar gaan zowel onze universiteit als KTA Brugge voor. Samen toekomstgericht het onderwijsaanbod ontwikkelen en durven aanbieden. Samen redelijk eigenzinnig. Esports en gaming. Ik wens KTA Brugge dus alle succes met deze specialisatie. Op ons kunnen ze rekenen."