

Media- en digiwijsheid

Feedbacksessie Digitale Geletterdheid 13 juni 2018

Inleiding

Op 13 juni 2018 organiseerde Mediawijzer.net voor het ontwikkelteam Digitale Geletterdheid van Curriculum.nu een sessie om feedback op te halen op [het tweede tussenproduct](#) van dit team. Naar aanleiding van die sessie is het feedbackformulier op de website ingevuld. Dit inhoudelijke verslag dient als bijlage bij dat formulier. Voor de goede orde: wij realiseren ons de complexe opdracht waar het ontwikkelteam voor staat en wij zijn onder de indruk van de voortgang die ze maakt en de producten die ze oplevert. Dit verslag richt zich echter op de aanvullingen en verbeteringen die wij, zoals wij op 13 juni 2018 vertegenwoordigd waren bij de feedbacksessie bij Beeld en Gekuid, zien.

Algemeen

Er worden veel begrippen gebruikt in de (concept)visie en het stuk met de grote opdrachten. Het voelt een beetje aan alsof er een poging is gedaan om maar alle begrippen die in verband gebracht kunnen worden met digitale geletterdheid te gebruiken. Dat is ongetwijfeld niet het geval, maar het vraagt wat ons betreft om een wat nauwkeuriger definitie van veel van de gebruikte begrippen.

De indeling van de grote opdrachten is misschien nog een beetje ongelijksoortig. Zou 'digitale economie' zoals dat nu is ingevuld niet beter een onderdeel van 'data en informatie' kunnen zijn? En soms hinkt de invulling ervan enigszins op twee benen. Zo wordt 'data en informatie' heel erg benaderd vanuit het idee dat dat een bedreiging vormt, waar 'duurzaamheid en innovatie' juist vanuit een heel kansrijk oogpunt wordt bekeken. Het is naar ons idee belangrijk om alle thema's en grote opdrachten vanuit beide kanten te belichten (en niet alleen dystopisch of juist utopisch in te vullen).

Het stuk is erg 'technologisch' ingestoken. Er wordt bijvoorbeeld gesproken over 'systemen'. Misschien is het mogelijk om wat meer het complete medialandschap (het dragende systeem van informatie en data) te beschouwen.

Veel van de grote opdrachten zijn geschreven vanuit het perspectief van de generatie x. Ons voorstel is om een en ander wat meer vanuit het perspectief van de generatie alpha te bekijken.

Een goede toevoeging is wat ons betreft een samenhang tussen de grote opdrachten. Wat is de samenhang en wat is het overkoepelende? Waarom zijn het deze opdrachten? Maar ook waarom doen we wat we doen? Veel scholen besteden bijvoorbeeld aandacht aan programmeeronderwijs. Maar kennen ze het belang daarvan? Dat is wel belangrijk om de gestelde doelen ook daadwerkelijk te bereiken. Wellicht kunnen we voor inspiratie naar andere landen binnen en buiten Europa kijken?

In zijn algemeenheid vinden wij dat de domeinen van digitale geletterdheid beter en explicieter naar voren komen in de (concept)visie dan in het stuk met de grote opdrachten.

Instrumentele vaardigheden

Het is belangrijk om, naast alle andere onderdelen en invullingen, niet de instrumentele vaardigheden te vergeten. Die zijn namelijk ook belangrijk. Maar probeer die wel 'duurzaam' te beschrijven. En uiteindelijk 'duurzaam' in te vullen, bijvoorbeeld door gebruik te maken van het feit dat een klas leerlingen samen veel meer weet dan een individuele leerling alleen en dat leerlingen van elkaar kunnen en willen leren.

Wat onderscheidt ons van technologie?

De kunst van het vragen stellen lijkt een beetje te ontbreken. Vanuit verwondering naar vragen stellen. Ook wat minder gericht op kennis en wat meer op reflectie en gedrag. De start van iedere grote opdracht zou een vraag of een aantal vragen kunnen zijn. Vragen vanuit verwondering. Big data, wat betekent dat voor mij?

Maar ook vragen als 'Is de computer nu echt zo slim?' Of: 'Veronderstel dat we robots kunnen maken die zichzelf voortplanten, zijn die robots dan nog door mensen gemaakt?' Deze wat meer menselijke en filosofische benadering ontbreekt wat ons betreft een beetje in het stuk zoals dat er nu ligt. Evenals de notie dat het niet de apparaten zijn die het netwerk vormen, maar dat het de mensen zijn.

Creativiteit

Hoewel er een grote opdracht 'toepassen en ontwerpen' is, lijkt creativiteit vrijwel volledig te ontbreken. Creativiteit in die zin dat het meer is dan 'knutselen'. Bovendien: we hoeven onze creativiteit niet alleen maar aan te wenden voor het oplossen van problemen. Creativiteit om de creativiteit kan ook een doel zijn. Met andere woorden meer uitgaan van een 'space of possibilities' dan van een 'space of performance'.

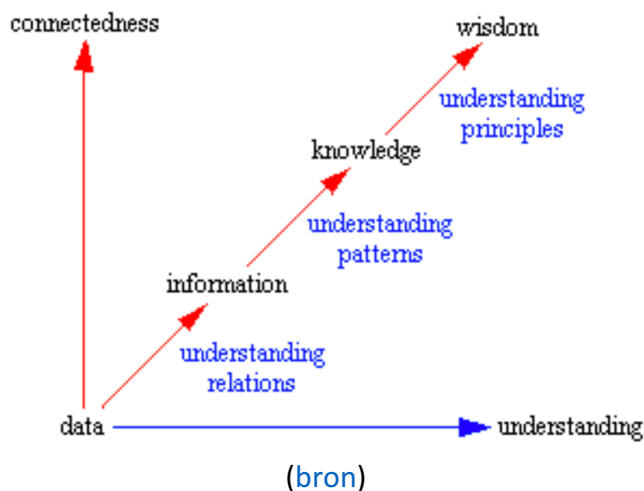
De invulling van de grote opdrachten suggereert bovendien een individuele benadering, het is erg gericht op de individuele leerling. In het kader van creativiteit kan er bijvoorbeeld gedacht worden aan co-creatie om dat wat te doorbreken.

Wat heel erg past bij de invulling van creativiteit in het curriculum is dat je ook kunt genieten van digitale media door er mee te ontwerpen, creëren, experimenteren en spelen. Er plezier aan beleven. Daarmee ervaar je en leer je dat jij eigenaar bent van jouw eigen mediagebruik en kun je jouw eigen talenten daarmee verder ontwikkelen. Op die manier is er misschien wel gemakkelijker dan het lijkt een verbinding met andere vakken, vakgebieden en ontwikkelteams te leggen.

Anders gesteld: er is in het stuk veel aandacht voor de homo faber en de homo economicus, maar wellicht wat te weinig voor de homo ludens.

Data geletterdheid

Waarom zijn data en informatie aan elkaar gekoppeld? Dat blijft wat onduidelijke. En wat is het belang van 'data en informatie'? De context lijkt hier volledig te ontbreken terwijl die wel belangrijk is. Misschien zou een 'taxonomy' als deze helpen:



Ook 'digitale economie' kan hier wellicht in ondergebracht worden. Los daarvan zou die grote opdracht wat generieker ingevuld kunnen worden, als meer dan "gebruikers betalen met hun data." En misschien kan het wat meer vanuit het perspectief 'economie' worden beschouwd dan vanuit het perspectief 'data'.

Opbouw

Voor een volgende fase: er is grote behoefte aan een richtlijn voor wanneer welk onderwerp op welke wijze aangeboden kan/moet worden. Wat komt er waar in het curriculum voor de onderbouw, middenbouw en bovenbouw van het PO en wat komt er waar in het curriculum van de onderbouw en de bovenbouw van het VO?

Een andere grote uitdaging lijkt ons de verbinding met de andere ontwikkelteams en de andere vakken. De vraag of digitale geletterdheid een apart vak moet worden of geïntegreerd dient te worden in de andere vakken blijft staan. Ons voorstel is om een combinatie daarvan niet uit te sluiten. Integreren ligt voor de hand, maar heeft een aantal uitdagende implicaties. Als het een apart vak wordt, missen we een aantal kansen, maar dan kan het 'vak' wel volwassen worden en professionaliseren.

Een vraag die daarbij hoort: is het wel mogelijk om, vergelijkbaar met andere vakken, niveaus aan te brengen? Hoe anders is de invulling van digitale geletterdheid op het VMBO dan de invulling ervan op de HAVO?

Offline versus online

Aangezien offline kunnen lezen een goede voorspeller is voor online kunnen lezen en navigeren, rijst de vraag wat leerlingen straks online doen en of het curriculum voldoende ruimte laat om een deel van het vak ook analoge vorm te geven. Er bestaat ook zoiets als analoge media.

Mediawijsheid

Mediawijsheid wordt in onze optiek heel technologisch en digitaal benaderd. De huidige uitwerking doet onvoldoende recht aan de breedte, diepgang en verscheidenheid van dat domein. Er zou bijvoorbeeld expliciete aandacht mogen zijn voor beeld geletterdheid en meer ruimte voor reflectie. Ook ethiek en kunstzinnigheid verdienen aandacht.

Mediawijsheid is bovendien wat 'verweesd', het heeft zagezegd geen 'ouders'. De domeinen ict-basisvaardigheden, informatievaardigheden en computational thinking hebben een duidelijke infrastructuur, mediawijsheid niet. Misschien biedt de grote opdracht 'toepassen en ontwerpen' de mogelijkheid om het daar op uit te breiden.

De (concept)visie is wellicht wat duidelijker en explicieter over de plek en invulling van mediawijsheid in het curriculum dan de grote opdrachten.

Maatschappij

Uit de huidige versie van de (concept)visie en de grote opdrachten komt onvoldoende naar voren dat onze maatschappij fundamenteel aan het veranderen is. Kijk bijvoorbeeld naar people, planet en purpose, leg een link naar burgerschap en geef aan dat innovatie *met* maar ook *zonder* technologie kan ontstaan en bestaan.

Bovendien mag naar onze smaak het 'historisch besef' nog wat nadrukkelijker en explicieter naar voren komen in de grote opdrachten, ook om betekenis te kunnen geven aan waar we nu staan.

Duurzaamheid en innovatie is een mooi thema binnen de grote opdrachten. Echter, dit thema wordt benaderd vanuit de visie dat we in technologie een oplossing moeten zien voor de grote problemen van onze tijd. We moeten niet vergeten dat technologie en de innovatiedrang van de mensheid ook de veroorzaker zijn van die problemen. Een reflectie op deze dubbelrol van technologie mag nog wat meer aandacht krijgen. Evenals het bewustzijn dat de mens daar verantwoordelijk voor is. Misschien is 'Duurzaamheid of innovatie' een betere titel?

Reclame en marketing

Mocht er ruimte zijn voor een nieuwe grote opdracht, bijvoorbeeld door het wegvallen of samenvoegen van andere grote opdrachten, dan is het wellicht te overwegen 'reclame en marketing' een plek te geven. In die grote opdracht kan er ruimte zijn voor ideologie, manipulatie, psychologie, demografie, enzovoorts.