



Digitale Vaardigheden

Expert : Veronique DE LEENER, Maks vzw en Erika COENE, Gezinsbond vzw

Verslag : Katrien HERBOTS, Kenniscentrum Kinderrechten

Inleiding – aanleiding

De onderzoeksresultaten van dr. Marjon Schols en dr. Hadewijch Vanwynsberghe tonen aan dat digitale vaardigheden van kinderen en jongeren in de regel niet zo sterk zijn als over het algemeen wordt aangenomen. Met digitale vaardigheden word je niet geboren, je leert ze aan. Volgende factoren kunnen hierin beïnvloedend zijn: interesse, sociaal-economische achtergrond, rol en steun van directe omgeving (bv. ouders, familieleden, vrienden,...).

Ook een recent onderzoek naar digitale kennis bij volwassenen, uitgevoerd door de Gezinsbond, zet een belangrijke kanttekening bij de toenemende digitalisering.

In deze workshop wordt bijgevolg dieper ingegaan op digitale geletterdheid in Vlaanderen. [Maks](#) vzw biedt via een toelichting over haar werking inzicht hoe inzetten op digitale vaardigheden leidt tot empowerment.

1. Test je kennis

Een rondvraag bij de deelnemers leert dat de meesten hun digitale vaardigheden gemiddeld een zeven op tien toekennen. De digitale vaardigheid wordt dus als ‘meer dan gemiddeld goed’ ingeschat. Vaak wordt wel een opdeling gemaakt tussen technische digitale vaardigheden enerzijds en sociale digitale vaardigheden anderzijds. Hierop kan een verschil van inschatting zitten.

Een inschatting van eerder zwakke kennis bij personen in de onmiddellijke omgeving wordt veelvuldig gelinkt aan leeftijdsfactoren, namelijk de oudere en jonge generatie.

Deze zelfinschatting kan op vlak van digitale en financiële vaardigheden worden getoetst via een tool die de Gezinsbond recentelijk liet ontwikkelen: <http://www.digitalegeletterdheidtest.be/>

De studie die de Gezinsbond in de loop van 2016 liet uitvoeren, toont aan dat de overheid en bedrijven sneller digitaliseren dan de gezinnen: 40% van de ondervraagden kan niet omgaan met tax-on-web, 50% niet met online formulieren voor sociale uitkeringen en in bijna de helft van de gezinnen kan niemand facturen verwerken en betalen met online systemen.

Ondanks de maatschappelijke inzet op 'iedereen digitaal' blijkt dat heel wat personen niet kunnen volgen. Digitale ongeletterdheid en ontoereikende internetvaardigheden komen meer voor dan gedacht. Dit treft niet per sé kansarme gezinnen of oudere mensen. De maatschappij ontwikkelt zich in twee snelheden: zowel letterlijk als figuurlijk.¹

Waar eerder al sprake was van een digitale kloof van de 1^{ste} graad, nl. het al dan niet hebben van een computer, is nu een digitale kloof 2^{de} graad te ontwaren, nl. de wijze waarop het digitale wordt ingezet: als consument of producent.

2. Digitale Natives bestaan niet

Ook al is de jongere generatie in onze samenleving geboren en opgegroeid in een online-wereld, digitale kennis en vaardigheden zit niet in de genen. Immers, met digitale vaardigheden word je niet geboren, je leert ze aan. Transversaal over de generaties heen wordt digitale media behoorlijk geconsumeerd.

Maar wat als digitale media ook een tool worden om te produceren? Digitale media zijn immers ook een krachtig communicatiemiddel. Dit vraagt en vereist echter heel wat digitale vaardigheden. Minstens even belangrijk als de technische kennis is ook het sociale aspect: welke inhoud verspreid je via digitale media? Hoe beheer je je privacy-instellingen? Welke impact heeft de boodschap die je verspreidt? Etc.

Maks vzw wil als organisatie in Brussel, met Kuregem als aanknopingspunt, de samenwerking tussen de bewoners en organisaties in Brussel stimuleren. Zo wil Maks het sociaal weefsel en het imago van Kuregem positief verstevigen en versterken. Digitalisering van de bewoners, waarvan de meesten bovendien maatschappelijk kwetsbaar zijn, wordt als krachtig middel tot empowerment gezien. Daarom zet Maks vzw in op het bijbrengen van digitale vaardigheden bij onder meer kinderen en jongeren. Digitalisering vatten zij creatief op en aansluitend bij de leefwereld van de betrokkenen en de actuele vragen of problemen die ze hebben.

De begeleiding is individueel, via projecten of opleidingsprogramma's of train-the-trainers programma's (burgers en/of professionals, waaronder leerkrachten, hulpverleners,...). De digitale insteek is steeds de rode draad.

De domeinen waarbinnen Maks opereert, zijn divers. Enkele voorbeelden:

- Tewerkstelling : Facebook leren gebruiken als een middel om werk te zoeken, met onder meer aandacht voor de inhoud die je er op zet, het beheer van de privacy-instellingen, workshops over het maken van een digitale cv, eerder dan het organiseren van een basisworkshop leren solliciteren.
- Zelfredzaamheid: het optimaliseren van het gebruik van een smartphone door het aanleren van de basisapplicaties zoals agendabeheer i.p.v. vertrouwen op een sms die herinnert aan een gemaakte afspraak.

¹ Met het in kaart brengen van de digitale geletterdheid bij volwassenen wil de Gezinsbond de toenemende – financiële – digitalisering toetsen aan de effectieve digitale en financiële vaardigheden onder de burgers, de gebruikers, de klanten... Op basis van de resultaten pleit de Gezinsbond voor het respecteren van een vrije keuze van de burger tussen papieren en digitale facturen en administratieve documenten. <https://www.gezinsbond.be/persberichten/Paginas/30-augustus-2016.aspx>

- Vrije tijd: programmeercursussen voor jongeren, waarbij deze jongeren op hun beurt als jobstudent les geven aan kinderen. De benaderingswijze hier is 'Games spelen is fun, maar games maken is more fun'.
- Hulpverlening: leren nadenken over een probleem door gebruik te maken van digitale media, bv. jonge drugsgebruikers die een game moeten maken waarin ze vertellen hoe ze met druggebruik zijn gestart. Door na te denken over hoe de game er moet uitzien, kwam meer naar boven dan wat er in de therapie sessies werd verteld.
- Onderwijs: activiteiten digitaliseren wat een nieuwe manier van werken met kinderen en jongeren kan impliceren. Een klasopdracht digitaliseren, overstijgt het louter aanbrenge van technische digitale vaardigheden doordat ook andere vaardigheden (bv. taal, wiskunde, grafische vorming...) aan bod komen. Het is in wezen vakoverschrijdend. Dit gebeurt bv. door een boekbespreking te maken d.m.v. een digitaal verhaal te maken over één personage, een powerpoint-les over afbeeldingen waarbij taal wordt gestimuleerd door het zoeken naar synoniemen, afleidingen van bepaalde woorden om zo tot een gepast beeld te komen, ingrijpende gebeurtenissen in of rond school bespreken door middel van een beeldverhaal (bv. radicalisering van een klasgenoot die zich effectief heeft opgeblazen).
- ...

3. Samenspel van actoren

Kinderen en jongeren bewegen zich in verschillende contexten (gezin, school, peer to peer, andere omgevingen). De rol van digitalisering in elk van deze domeinen wordt kort overlopen.

3.1. Rol van onderwijs

Scholen beschikken over subsidies die ze vrij kunnen besteden. Dit kadert in de vrijheid van onderwijs. Zo kunnen subsidies voor digitalisering worden ingezet.

De houding van leerkrachten in het digitaliseringsproces speelt een belangrijk rol. De verwevenheid van het aanleren van digitale vaardigheden binnen het klasgebeuren kan samenhangen met de expertise van de leerkrachten zelf. Er wordt aangenomen dat bij leerkrachten die een meer autoritaire houding aannemen het digitale minder aan bod zal komen wanneer ze zelf niet over voldoende expertise bezitten. Mogelijks hebben ze ook koudwatervrees voor de kennis van leerlingen ter zake. Vanuit een coachende houding zullen leerkrachten mogelijks meer open staan voor nieuwe kennis, ook als deze van de leerling zelf komt.

Het valt binnen de onderwijsopdracht van de leerkracht om oog te hebben voor iedere leerling, dus ook voor zij die niet mee kunnen op digitaal vlak en hiervoor creatieve oplossingen te zoeken.

De onderwijsgraad waarbinnen het best gestart wordt met het aanleren en aanscherpen van digitale vaardigheden betreft een gevarieerd verhaal. Jongeren in het secundair onderwijs kunnen vaker een kritisch perspectief innemen maar daar is er te veel wisseling van leerkrachten. Doordat digitalisering bovendien als vakoverschrijdende eindterm is ingeschreven, blijft effectieve digitalisering vaak liggen. Het lijkt dus beter reeds van in het basisonderwijs met digitale vaardigheden aan de slag te gaan. In een aantal basisscholen is dit reeds het geval.

Digitalisering is een basisvaardigheid. De vraag rijst of de basis niet via de school moet worden gelegd. De school heeft de vrijheid om over de bestedingswijze van de enveloppe te beslissen. Tegelijkertijd mogen de maatschappij en de school er niet blind voor zijn dat het digitaliseringsproces zich op een sneltrein bevindt en dat een deel van de maatschappij eruit valt.

3.2. Rol van andere actoren

Dat ouders en andere opvoeders/ondersteuningsfiguren een belangrijke rol spelen, toont in het bijzonder de studie van Mediawijs aan. Zo wil het [online platform Medianest](#) ouders sterken in het mediawijs opvoeden. Een van de tips is onder meer gezamenlijk de digitale geletterdheid te ontdekken en zo te verbeteren.

Kinderen en zeker jongeren leren ook voornamelijk van en door elkaar. [Capital digital](#), aangeboden door Maks vzw, speelt hierop in. Basis en gespecialiseerde programmeercursussen worden door jongeren gegeven aan andere kinderen en jongeren, vaak uit kansengroepen.

De bibliotheek zet ook in op digitalisering door zich aan te bieden als een digitale leeromgeving, open leercentra in te richten, samenwerkingsverbanden met scholen op te zetten, etc.

Ook de hulpverleningssector heeft baat bij digitalisering. In tal van voorzieningen binnen verschillende sectoren werden reeds eerste en vergevorderde stappen gezet waardoor digitale media integraal deel uitmaakt van de werking en de organisatie.

4. Brede school-principe

4.1. Gezamenlijke verantwoordelijkheid

Digitalisering, het aanleren en aanscherpen van digitale vaardigheden, wordt als een gedeelde verantwoordelijkheid beschouwd. Gezin, onderwijs, vrienden en andere actoren spelen elk vanuit hun positie een belangrijke rol om kinderen en jongeren kennis bij te brengen en sterker te maken.

4.2. Maar ...

Er moet blijvende aandacht uitgaan naar de kinderen en jongeren die op verschillende domeinen inzake digitale vaardigheden laag scoren. Dit is een probleem en een vangnet voor hen is noodzakelijk. Gezamenlijke verantwoordelijkheid impliceert immers niet dat digitalisering een automatisch proces is.

Bovendien zijn en blijven de digitale en offline wereld onlosmakelijk met elkaar verbonden. Het ene is niet beter noch slechter dan het andere. Het ene vervangt evenmin het andere. Ook offline moeten er voldoende waardevolle alternatieven zijn.

4.3. Met het onderwijs als cruciale partner

Er wordt naar het onderwijs gekeken om minstens het educatief aspect van digitalisering binnen hun algemene opdracht op te nemen. Digitale vaardigheden opbouwen, wordt beschouwd als basisvorming.

'Digitale vaardigheden' zijn immers niet louter een vak of een techniek op zich. Het is in wezen vakoverschrijdend. Door in te zetten op digitale vaardigheden worden ook andere vaardigheden aangescherpt, zoals taalontwikkeling, het inzichtelijk maken van wiskundige begrippen, muzische vorming, maatschappelijke en/of technische bekwaamheden, kunstopleiding,... Interesses voor vakken kunnen worden opgewekt (bv. boekbespreking, opstel schrijven, spreekbeurt,...) door digitaal creatief en interactief onderwijs. Ook is er een onlosmakelijke link met burgerschap. Digitalisering bevordert het democratisch proces. Door zelf berichten ("*content*") te plaatsen, laat men als burger zijn of haar stem horen. Dus: "*Don't hate the media, be the media*".

Digitalisering kan het onderwijs op een aantal punten ook 'eenvoudiger' maken. In tegenstelling tot wat er soms wordt gedacht, komt het er niet altijd bovenop. Het kan en is geïntegreerd in alle leergebieden.