

VU Research Portal

What happens at home, stays at home? Hoe het onderwijs kan profiteren van kennis over het digitale mediagebruik van jonge kinderen buiten school

van Kruistum, C.J.

published in

Zone

2016

document version

Publisher's PDF, also known as Version of record

[Link to publication in VU Research Portal](#)

citation for published version (APA)

van Kruistum, C. J. (2016). What happens at home, stays at home? Hoe het onderwijs kan profiteren van kennis over het digitale mediagebruik van jonge kinderen buiten school. *Zone*.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

E-mail address:

vuresearchportal.ub@vu.nl



dat leren gaat het nooit zomaar over 'kennis van de wereld'. Er zit altijd een verder gaand doel achter, een doel dat de relatie van de leerling met de wereld betreft. In de natuurwetenschappen gaat het uiteindelijk om onze relatie met de natuur; in de 'geesteswetenschappen' (literatuur, geschiedenis) gaat het om onze relatie met de idealen die wij voor de mensheid koesteren; in de filosofie en de sociale wetenschappen (al bestonden de laatste nog niet echt toen deze theorie ontwikkeld werd) gaat het om onze relatie tot de medemens en tot onszelf. En die drie terreinen moeten dan ook weer in relatie tot elkaar gezien worden. De persoonsvorming zit 'm in het reflecteren op al deze relaties – en in het leren daarnaar te handelen. Een 'gevormd persoon' is dan iemand die in al die relaties een verantwoord (en te verantwoorden) standpunt inneemt en daarnaar weet te handelen.

OGO EN BILDUNG

In een aantal opzichten is OGO te beschouwen als een moderne versie

van Bildung. Met de manier waarop aan Bildung traditioneel in het onderwijs werd vormgegeven bleek van alles mis te zijn. Vooral de nadruk op hoge idealen, verwoord in de literatuur, was zo eenzijdig dat de relatie met het 'echte leven' met z'n politiek en z'n compromissen wel eens verloren ging. Zodat ook de vraag naar verantwoord handelen er bij inschoot. Dat is een van de redenen waarom OGO een uitgangspunt kiest in concrete maatschappelijke praktijken. Daarin moet dan ook het aspect van de relatie tot anderen en tot jezelf aan bod komen, al is het soms wel degelijk nodig om zo'n onderwerp apart aan de orde te stellen, zoals op De Hoeksteen gebeurde. Net zoals je soms ook elementen van rekenen of taal uit de sfeer van de 'praktijk' moet halen om ze apart te behandelen. Maar steeds moet dat ook weer teruggekoppeld worden, en moet de vraag naar verantwoord handelen gesteld worden. Alleen dan kunnen we met vertrouwen zeggen dat in OGO aan persoonsvorming wordt gewerkt.



Fotografie: Hanneke Verkleij

i Wim Wardekker was universitair docent aan de Vrije Universiteit en lector aan de Hogeschool Windesheim. Nu is hij werkzaam als freelance onderzoeker en publicist.

THEORIE

What happens at home, stays at home?

In dit artikel laat Claudia van Kruistum zien dat jonge kinderen al veel weten over het gebruik van digitale media van huis uit. Ze laat zien op welke manier het onderwijs hiervan kan profiteren door deze kennis te gebruiken in de klas.

In het begin van de jaren '80 kreeg mijn vader bij toeval een baan in de ICT en hierdoor groeiden mijn broertje en ik op te midden van digitale media. Ons favoriete spel was King's Quest, het eerste grafisch vormgegeven avonturenspel dat animatie bevatte maar nog altijd aangestuurd moest worden door middel van tekstuele commando's. In een van de scènes liep de protagonist Graham, een koene ridder, bijvoorbeeld door een bos waar hij een rots aantroef: "You look around and you see a rock". De speler moest hem opdragen wat te doen: duw de steen ("push rock") en pak de dolk die eronder ligt ("get dagger"). We waren respectievelijk 6 en 4 jaar oud en zo leerden we onze eerste Engelse woorden. Tegenwoordig is het in Nederland eerder regel dan uitzondering dat jonge kinderen opgroeien met digitale media. Uit onderzoek blijkt dat in ruim 75% van de gezinnen een tablet aanwezig is en dat de tablet voor kinderen van 1-4 en 5-8 jaar op de televisie na het meest frequent gebruikte medium is, frequenter dan boekjes (Mediawijzer.net & Nederlands Jeugdinstituut, 2015). Een urgente vraag is in hoeverre de school mee moet gaan in deze ontwikkelingen of er juist tegenwicht aan moet bieden, bijvoorbeeld door middel van traditionele

leesbevorderingsprojecten of mediawijshedenstrainingen, waarin aandacht uitgaat naar het inperken van de tijd die kinderen achter schermen doorbrengen. In dit artikel wil ik de focus leggen op de mogelijkheid die het onderwijs heeft om te profiteren van kennis over de manier waarop jonge kinderen buiten school met digitale media omgaan en daarvan leren. Dat zal ik doen aan de hand van een kwalitatief onderzoek dat recentelijk door de Vrije Universiteit Amsterdam en de Erasmus Universiteit Rotterdam is verricht in samenwerking met de Europese Commissie.

FUNDS OF KNOWLEDGE

Het idee dat scholen profiteren van de wijze waarop kinderen buiten school op een informele manier leren, is niet nieuw. Volgens de Funds of Knowledge-theorie, waar aandacht aan is besteed in Zone nr. 2 van 2015, kan diepgaand inzicht in de praktijken die in gezinnen plaatsvinden en de kennis en vaardigheden die kinderen zo opdoen (hun "bronnen van kennis") de kwaliteit van de instructie op school verhogen (Moll, Amanti, Neff, & Gonzalez, 1992). Deze benadering is met name waardevol voor huishoudens waarin kinderen minder in aanraking komen met activiteiten die van oudsher door het onderwijs belangrijk worden gevonden, zoals het (voor)lezen van boeken. Het is interessant om te bestuderen wat deze kinderen dan wel doen en of het mogelijk is een brug te slaan tussen waar zij buiten school mee in aanraking komen en wat zij nodig hebben om op een succesvolle manier aan de maatschappij deel te nemen. Zo leert een anekdote van mijn ouders dat mijn broertje eens in de kleuterklas

Herkomst digitaal leermateriaal



Bron: Kennisnet (2015)



“open door” op het schoolbord schreef. Zijn leerkracht kon daar op dat moment niets mee omdat ze niet wist wat het betekende, namelijk dat het een Engelstalig commando was om een deur te openen in een fictieve, digitale wereld. Had zij weet gehad van deze kennisbron van mijn broertje, dan had het een aanleiding kunnen zijn om in het verlengde ervan bijvoorbeeld Engels in de kleuterklas te introduceren.

DIGITALE MEDIA OP SCHOOL

In de jaren '80 was het tamelijk ongewoon dat een leerkracht aandacht

besteedde aan digitale media in de klas. Inmiddels is dat wel anders. Onderzoek van Kennisnet (2015) laat zien dat het gebruik van digitale media op scholen steeds gebruikelijker wordt. Volgens Nederlandse leerkrachten is inmiddels 25% van het leer materiaal in het basis-onderwijs digitaal en maken zij er bijna allemaal wel eens gebruik van. Voor hun lessen gebruiken zij vooral methodes van uitgeverij (zie de staafdiagram). Dit gegeven laat een belangrijke beperking zien van de rol die digitale media nu veelal in het onderwijs innemen: er is een gebrek aan aansluiting met de informele,

niet-methodegebonden manier waarop kinderen digitale media buiten school gebruiken. Zo is er sporadisch aandacht voor het zoeken en verwerken van informatie online en wordt er weinig gebruik gemaakt van games.

DIGITALE MEDIA IN HET GEZIN

Om te onderzoeken welke rol digitale media in gezinnen met jonge kinderen precies innemen, heb ik met assistenten in oktober en november van 2015 10 gezinnen met ten minste één kind van 6 of 7 jaar oud (groep 4) thuis bezocht voor diepte-interviews en observaties. Tijdens

dat bezoek spraken twee onderzoekers eerst met het hele gezin, daarna met ouders en kinderen apart en observeerden tot slot welke digitale media aanwezig waren en hoe kinderen die gebruikten. Deze gezinnen zijn zorgvuldig geselecteerd met als doel om zoveel mogelijk variatie tegen te komen. Zo hadden de ouders uiteenlopende opleidingsniveaus, waren sommige ouders niet in Nederland geboren, namen twee eenoudergezinnen deel aan het onderzoek en waren in twee gezinnen broertjes of zusjes ouder dan 7 jaar aanwezig. De interviews en observaties leveren een schat aan informatie op, die in het volledige rapport kunnen worden geraadpleegd. Hieronder licht ik drie hoofdbevindingen uit die specifiek betrekking hebben op de vraag of scholen kunnen profiteren van het digitale mediagebruik van jonge kinderen buiten school.

1. De school oefent invloed uit op wat

er buiten school met digitale media gebeurt. Zo speelde één meisje dat naar een zogenaamde iPadschool ging graag schooltje met haar vriendinnen en betrokken zij rekenapps op haar tablet daarbij.

2. Ouders vinden digitale media educatief.

Aan ouders is gevraagd om uit een stapel met kaarten waarop woorden stonden zoals “leerzaam”, “leuk”, “afleidend” en “verslavend” die kaarten te kiezen met woorden die zij associëren met het digitale mediagebruik van hun jonge kind. Vrijwel alle ouders kozen kaarten met negatieve én positieve woorden en lieten zien zich bewust te zijn van de voor- én nadelen van digitale media. Toch is het opvallend dat “leerzaam” het meest frequent werd gekozen, vaak samen met woorden als “noodzakelijke vaardigheden”, “nieuwsgierig”, “informatief” en

activiteiten, zoals we wel zagen bij het voorlezen of samen naar Het Klokhuis kijken, komt nauwelijks voor.

CONCLUSIE

Uit het hiervoor besproken onderzoek komt naar voren dat er leerpotentieel uitgaat van de manier waarop jonge kinderen digitale media thuis gebruiken. Dat is mede het geval doordat de school beïnvloedt wat er buiten school met digitale media gebeurt. Ouders herkennen dit leerpotentieel, maar zijn er niet actief mee bezig. Tegelijkertijd laat het onderwijs kansen liggen om kinderen te stimuleren thuis op een andere manier dan via methodegebonden software de mogelijkheden van digitale media te benutten. In die zin lijkt er vooral sprake te zijn van eenrichtingsverkeer: ouders laten thuis school toe, maar school laat thuis nauwelijks toe. What happens at home, stays at home.

OVER HET ONDERZOEK

De kwalitatieve studie heb ik met Roel van Steensel (EUR) en Stephane Chaudron (EC) gecoördineerd en in samenwerking met diverse collega's en assistenten uitgevoerd. Het volledige nationale en internationale rapport kunnen binnenkort worden geraadpleegd via www.claudia-vankruistum.nl of alvast worden opgevraagd via c.j.van.kruistum@vu.nl.

i Claudia van Kruistum is werkzaam als universitair docent en onderzoeker op de Vrije Universiteit Amsterdam.

BRONNEN

Kennisnet (2015). Vier-in-balans monitor 2015: inzet en opbrengsten van ICT in het onderwijs. Gedownload van <https://www.kennisnet.nl/publicaties/vier-in-balans-monitor/> Mediawijzer.net & Nederlands Jeugdinstituut (2015). Iene miene media: een onderzoek naar mediagebruik door kleine kinderen. Gedownload van http://www.mediawijzer.net/wp-content/uploads/iene_miene_media_2014.pdf Moll, L. C., Amanti, C., Neff, D., & Gonzalez, N. (1992). Funds of knowledge for teaching: Using a qualitative approach to connect homes and classrooms. *Theory into practice*, 31(2), 132-141.

“Hoe het onderwijs kan profiteren van kennis over het digitale mediagebruik van jonge kinderen buiten school”

er buiten school met digitale media gebeurt.

Jonge kinderen gebruiken digitale media vooral voor hun plezier. Over het algemeen gamen ze graag, met name via de tablet. Ook gebruiken kinderen op jonge leeftijd al digitale media om contact te houden met vrienden en familie. Dat doen ze met name met behulp van WhatsApp, soms op een eigen telefoon en soms op die van een ouder. Ze kijken eveneens graag filmpjes, die ze vaak zelf opzoeken via YouTube. Incidenteel gebruiken ze digitale media met als doel er iets van te leren, bijvoorbeeld om Spaanse woordjes te oefenen of om op te zoeken waar een bepaalde plaats ligt. Wat daarnaast opvalt, is dat verschillende kinderen thuis apps van educatieve uitgeverij gebruiken, zoals Squala en Ambrasoft. De meeste kinderen die deze apps gebruiken, doen dat omdat ze er via school mee in aanraking komen. Ze hoeven dat overigens niet te doen, al noemde één moeder wel dat ze druk ervoer om haar kind ermee te laten oefenen. Deze kinderen vinden het meestal gewoon leuk om te doen. Ook op een andere manier oefent de school invloed uit op

“uitdagerend”. Over het algemeen vinden ouders dat het buitenschoolse gebruik van digitale media bijdraagt aan vaardigheden en kennis die kinderen op school en later in hun leven nodig hebben. Eén vader legde uit dat zijn dochter een keer haar favoriete liedje op wilde zoeken, “Space”. Ze moest toen van hem zelf bedenken hoe je dat schrijft en of het Engels of Nederlands is. Volgens hem stimuleren zulke activiteiten haar talige ontwikkeling.

3. Ouders stimuleren digitaal mediagebruik nauwelijks.

Hoewel ouders digitale media educatief vinden en er vaak voor zorgen dat kinderen thuis toegang hebben tot apps van educatieve uitgeverij, geven zij zelf aan over het algemeen niet echt bezig te zijn met het stimuleren van het digitale mediagebruik van hun kinderen. Sommige ouders geven hun kinderen veel vrijheid, andere ouders proberen alternatieve activiteiten zoals buiten spelen en het lezen van boeken te stimuleren, en weer andere ouders perken het digitale mediagebruik zoveel mogelijk in. Juist het actief en doelbewust stimuleren van bepaalde



Fotografie: Hanneke Verkleij