

Van Newtons naar Einsteins

Erfgoed en ICT

Hoe kunnen we onze traditie, die tot voor kort uitsluitend geschreven of literair was, meenemen in een multiculturele toekomst? Als we daar niet in slagen, dreigen we onze culturele wortels te verliezen en verloren te lopen in de grote, complexe en digitale wereld van morgen. We moeten dus met zijn allen mediawijs worden.

ICT- toepassingen zijn essentieel voor de verdere ontwikkeling van erfgoededucatie. Via ICT kan je, los van allerlei organisaties, kinderen en jongeren met erfgoed in contact brengen. Games als Super Mario, Tetris of World of Warcraft komen rechtstreeks uit hun leefwereld. Ze kunnen kinderen en jongeren op een eigentijdse manier erfgoed laten ontdekken.

De laatste jaren ontstaat er steeds meer digitaal erfgoed. **Virtuele catalogi** maken de gegevens voor iedereen toegankelijk en allerlei bestanden worden met elkaar verbonden. Een educatief erfgoedproject heeft baat bij een vlotte toegankelijkheid van de bestaande erfgoeddatabanken voor het onderwijs, zodat leerlingen online bronnen snel en eenvoudig kunnen raadplegen.

Er zijn drie soorten elektronisch erfgoed:

- gedigitaliseerd erfgoed: digitale kopieën van originelen;
- digitale informatie over erfgoed: in databanken opgeslagen informatie over erfgoed;
- digitaal erfgoed: digitale originelen.

Mediawijs

Naast boeken-, media- en audiovisuele geletterdheid bestaat er ook zoiets als de **digitale geletterdheid**. Kinderen en jongeren verwerken informatie uit verschillende bronnen door op links te klikken in plaats van een geschreven richtlijn te volgen.

Ze gaan op beelden af, minder op tekst. Ze zijn vertrouwd met virtuele netwerken en communicatie, gaan speels met de computer en de wereld van de fantasie om en 'doen' liever om te 'leren' dan dat ze 'leren' om te 'doen'. Klassieke websites zijn voor hen minder relevant, sociale media des te meer. Die andere benadering zorgt voor een **digitale kloof** op school. Of zoals mediafilosoof Paul Bottelberghs het verwoordt: *“De blik van onze media en jongeren is de blik van Einstein, en we zitten met leraren die op zijn Newtoniaans naar de wereld kijken.”*

Nerd versus schoolvos?

We zitten met een gevaarlijk dilemma. Diegenen die het belang van traditie hoog inschatten zijn soms bang dat die door de moderne media verloren gaat, terwijl zij die de mogelijkheden van de nieuwe media in de vingers hebben, zich nauwelijks om erfgoed bekommeren.

Dat probleem kunnen we tot een uitdaging omvormen, omdat we nu meer dan ooit onze traditie ook op andere manieren dan de literaire aan andere doelgroepen kunnen doorgeven. Nooit eerder kreeg erfgoed zoveel kansen.

Videogames

Games zijn een combinatie van plezier, uitdaging, interactieve sociale ervaring, nieuwsgierigheid, entertainment en betrokkenheid. Ze zijn niet één medium maar verschillende media. Dat maakt ze fundamenteel anders dan literatuur, theater of film waarbij de dominante functie voor de gebruiker de 'interpretatie' is.

Bij games is dat 'configuratie' of 'context'. Bij traditionele media is het publiek een 'imaginaire community'. Bij games is er echte interactie tussen de spelers.

Via games leren kinderen omgaan met data en cijfers. Ze leren overleggen, samenwerken, plannen, strategisch, vernieuwend en creatief denken, onderhandelen, communiceren en gezamenlijke beslissingen nemen. Games leren kinderen en jongeren zelfstandig problemen oplossen. De spelers **experimenteren met gedrag**, zonder dat het grote, sociale gevolgen heeft.

Digitale games vervangen de traditionele pedagogische leermethodes niet, ze vullen ze aan. Goede games kunnen de bewustwording van maatschappelijke problemen doen toenemen en jonge mensen met nieuwe technologieën vertrouwd maken. Ze trainen motorische vaardigheden, de hersenen, het ruimtelijk inzicht en de taalvaardigheid. Omdat ze **uitdagend en complex** zijn, stellen onderzoekers bij leerlingen soms betere schoolresultaten vast voor kennisoverdracht, spelling en getallenkennis.

Aan de andere kant zijn ze niet hét wondermiddel dat iedereen aan het leren krijgt. Voor de ene leerling zijn games geschikter dan voor de andere. Ze zorgen niet altijd voor meer kennis, wel voor een beter inzicht in complexe begrippen en situaties. Maar ook bij games blijven leerkrachten onmisbaar. Ze bewaken het evenwicht tussen spelen en leren, presenteren het kader van het leren en zorgen voor transfer en reflectie. Leerlingen zien gamen wel als een element van hun jeugdcultuur. De vraag is in hoeverre de school daarmee aan de haal kan gaan?

Geocaching

Een GPS-ontvanger en honger naar avontuur is alles wat je nodig hebt voor een high-tech erfgoedschattenjacht.

Iemand verstopt ergens een waterdichte doos, met daarin een logboek en een aantal voorwerpen. Met een hand-GPS bepaalt hij de precieze coördinaten van de schuilplaats. Vervolgens publiceert hij die op het internet:

www.geocaching.com

Andere mensen lezen op de Geocache-website die coördinaten en kunnen dan op zoek gaan naar de 'cache' (schat). Vinden ze hem, dan schrijven ze hun bevindingen over de tocht neer in het logboek en mogen ze uit de doos

een voorwerp nemen, maar ze moeten er ook weer één instoppen. Zo verandert de inhoud van de schat voortdurend. Het plezierige aan Geocaching is dat diegene die de schat verstopte je laat kennis maken met mooie plaatsen: natuurgebieden, bezienswaardigheden of plekjes die je anders nooit zou ontdekken.

LOMAP

Wat vinden kinderen of jongeren van het nieuwe plein in de buurt, van de wijk rond de school? LOMAP is een smartphone-app en fotografietool waarmee kinderen en jongeren op een leuke en intuïtieve manier, door het toevoegen van kleurcodes en icoontjes, hun mening kunnen geven over een buurt, het dorp of de stad.

Via deze fotoapplicatie geven ze in woord en vooral in beeld hun visie op wat zij goed vinden aan hun omgeving, maar ook wat zij als pijnpunten of problemen ervaren. Deze gratis app is een intuïtief instrument waarmee je met een groep kinderen of jongeren op onderzoek kan gaan. Op de website www.lomap.be log je in met je eigen account. Je krijgt dan toegang tot je persoonlijke lomokaart en -muur.

LOMAP werd ontwikkeld door het stadslabo Jeugd en Stad.