



# Mediawijsheid in de Bibliotheek *op school* vo verkenning

## Achtergrond

In de huidige informatiesamenleving groeien jongeren op met media. Om te werken en te leren in de (digitale) wereld moeten jongeren leren omgaan met systematiek en nieuwe technologieën. Het ontwikkelen van een identiteit gebeurt niet langer alleen op school, thuis en op de sportclub, maar in steeds grotere mate online en in digitale leernetwerken.

Het kritisch en bewust kunnen omgaan met media en mediatoepassingen, en deze strategisch kunnen inzetten, zijn voorwaarden om te kunnen participeren in de hedendaagse maatschappij. Jongeren hebben het nodig voor school en als basis voor een leven lang leren. Op school leggen jongeren de basis voor hun toekomst. Daarom is het nodig om mediawijsheid structureel in het onderwijs in te bedden. Hier is nog een wereld te winnen.

Mediawijsheid, als onderdeel van [digitale geletterdheid](#), integreren in het onderwijs is essentieel zodat jongeren volwaardig en actief kunnen participeren in de maatschappij. Jongeren consumeren en produceren informatie en leveren zo een bijdrage aan de online en offline werkelijkheid.

Naast de term mediawijsheid worden in het verlengde hiervan verschillende termen gebruikt, zoals digitale geletterdheid, de 21e-eeuwse vaardigheden, e-skills, computational thinking, mediageletterdheid en informatievaardigheden. Deze termen overlappen voor een deel met het begrip mediawijsheid of maken er onderdeel van uit of net andersom. Dit vraagt om een duiding van het begrip mediawijsheid in relatie tot deze termen en een hernieuwde plaatsbepaling van het bibliotheekveld binnen het domein mediawijsheid van de Bibliotheek *op school*.

## Model 21e-eeuwse vaardigheden

Binnen het onderwijs speelt continu de vraag welke kennis en vaardigheden van belang zijn om leerlingen voor te bereiden op een plek in de snel veranderende maatschappij om hen heen. Kennisnet en SLO ontwikkelden begin 2016 een nieuw, meer gedetailleerd model van de 21e-eeuwse vaardigheden. Dit model omschrijft elf vaardigheden die leerlingen in hun leven nodig hebben en zich nu in het onderwijs eigen moeten maken.

Het nieuwe model voor 21e-eeuwse vaardigheden bouwt voort op het oude, dat is ontwikkeld door Kennisnet. Een belangrijk verschil met het oorspronkelijke model is dat het onderwerp 'digitale geletterdheid' niet meer zelfstandig voorkomt. Het is uitgesplitst in de vier zelfstandige vaardigheden: 'ICT-basisvaardigheden', 'mediawijsheid', 'informatievaardigheden' (het omgaan met grote hoeveelheden informatie) en 'computational thinking'. Bijlage 1 is een verdere toelichting op het begrip digitale geletterdheid.





slo nationaal expertisecentrum  
leerplanontwikkeling

Kennisnet

Afbeelding 1: Model 21e-eeuwse vaardigheden door SLO/Kennisnet

Door het [advies van Onderwijs2032](#) aan het [model van Kennisnet/SLO](#) te koppelen, kan digitale geletterdheid gezien worden als de paraplu waaronder andere vaardigheden als mediawijsheid en informatievaardigheden passen. Vaardigheden die leerlingen nodig hebben om te kunnen leven, leren en werken in de 21e eeuw. Implementatie van mediawijsheid op een school is maatwerk en daardoor een complexe onderneming.

### Taalvaardigheid en digitale geletterdheid

Bibliotheken spelen binnen de thema's taalvaardigheid en digitale geletterdheid een belangrijke rol. In het verlengde van leesbevordering en leesplezier bieden zij structurele ondersteuning op het gebied van informatievaardigheden en mediawijsheid. Hoewel bibliotheken zich al jaren met informatievaardigheden en mediawijsheid bezighouden, is het door de snelle technologische ontwikkelingen nodig om opnieuw te bepalen hoe ze zich op dit terrein kunnen positioneren.

Ook het Platform Onderwijs2032 geeft in hun eindadvies aan dat bovengenoemde vaardigheden en kennis belangrijk zijn voor de toekomst en nauw gerelateerd zijn aan mediawijsheid en de brede invulling van informatievaardigheden.



## Mediawijsheid: warenhuis, wegwijzer en werkplaats

De [Visie mediawijsheid van de KB](#) (september 2016) omschrijft drie rollen voor de Bibliotheek, te weten:

1. Warenhuis
2. Wegwijzer
3. Werkplaats

Door in te steken op de drie **W's** van het visietraject Mediawijsheid van de Koninklijke Bibliotheek (KB) kunnen we jongeren ook echt vaardiger, slimmer en creatiever maken. Het (door) ontwikkelen en verder implementeren van programma's voor en met het onderwijs die onder deze **W's** vallen vergroot de 21e-eeuwse vaardigheden die belangrijk zijn om mediawijs te zijn of worden.

De pijler **Warenhuis** staat voor kennis en informatie en heeft als doel jongeren slimmer te maken. Dit doet de bibliotheek door toegang te bieden tot een brede fysieke en digitale collectie. Deze collectie is afgestemd op de behoeften van de jongeren en zorgt dat zij toegang hebben tot de benodigde kennis en informatie. Hier gaat het om de klassieke functie van de bibliotheek (als bewaarplaats voor allerlei bronnen) en biedt door het digitale tijdperk extra mogelijkheden, omdat nu ook in grote getale relevante digitale collecties toegankelijk gemaakt kunnen worden. Als **Wegwijzer** dragen bibliotheken bij aan het vaardiger maken van jongeren zodat zij voldoende (media) vaardigheden hebben om mee te kunnen doen in de huidige mediasamenleving. Mensen de weg wijzen in de overvloed die er is aan (on- en offline) informatie is een taak die in het bibliotheekveld breed is opgepakt. De bibliotheek biedt een **Werkplaats** (een zogeheten *makerspace* of FabLab) en is een creatief en educatief platform waar kennis- en talentontwikkeling centraal staan.

Op deze manier worden in samenwerking met het onderwijs, programma's voor leesbevordering, bestrijding van laaggeletterdheid en mediawijsheid ingevuld.

## Mediawijsheid en de Bibliotheek op school VO

De Bibliotheek *op school vo* wil jongeren en informatie bij elkaar brengen met als doel ze op het terrein van mediawijsheid vaardiger, slimmer en creatiever te maken. Door het ontwikkelen van informatievaardigheden en het aanleren van mediawijsheid op jonge leeftijd worden achterstanden voorkomen.

De Bibliotheek *op school vo* omarmt dit door onderstaande uit te dragen:

- Taalvaardigheid als randvoorwaarde van mediawijsheid
- Aandacht voor Digitale geletterdheid met als prioriteit mediawijsheid en informatievaardigheden
- Kansen leren benutten van de digitale wereld door jongeren
- Functionele taalvaardigheid: 'Het kritisch teksten lezen en bespreken en leren omgaan met het steeds groter aantal informatiebronnen'
- Binnen de bouwsteen Mediawijsheid te werken aan een dienstverlening van de bibliotheek als warenhuis, wegwijzer en werkplaats



Dit vraagt:

- kennis
- professionaliteit
- programma's
- strategie
- verbinding lezen en informatievaardigheden
- doorgaande lijn 0-18
- leesmediaplan

Bibliotheken kunnen, samen met het onderwijs, een belangrijke rol spelen in de taalvaardigheid en digitale geletterdheid van jongeren. Werken met de bouwsteen Mediawijsheid van de Bibliotheek op School vo betekent samenwerken aan de verbetering van taal-, informatievaardigheden en mediawijsheid van leerlingen in het vo.

In aanloop naar de doorontwikkeling van de bouwsteen Mediawijsheid naar warenhuis, wegwijzer en werkplaats is ter ondersteuning van de bibliotheken een aantal instrumenten ontwikkeld door de Bibliotheek *op school* vo en de Koninklijke Bibliotheek, te weten:

- Leermiddelengids vo
- Handreiking toetsen informatievaardige opdrachten vo
- In ontwikkeling: Checklist producten Mediawijsheid vo

Deze instrumenten komen beschikbaar via de toolkit van de Bibliotheek *op school*.

## Mediawijsheid en docenten

Dat jongeren media dagelijks gebruiken betekent niet dat ze ook mediawijs zijn. Daar komt juist de rol van de docent bij kijken. De docent moet in staat zijn als rolmodel en mediawijze docent de student bewust te leren omgaan met mediawijsheid. Het opleiden van docenten is zeer gewenst, zodat zij deze rol kunnen aannemen en doorgeven.

Veel scholen vragen zich af hoe zij digitale geletterdheid en daarmee dus ook mediawijsheid kunnen integreren in het onderwijs. De vaardigheid van docenten is een van de aspecten die daarbij een rol speelt. Met de [online workshop over informatievaardigheden](#) worden docenten bewust gemaakt wat informatievaardigheden zijn en hoe zij hiermee in de klas aan de slag kunnen.

Kennisnet heeft nog meer online workshops ontwikkeld om scholen en docenten op weg te helpen met digitale geletterdheid. Probeer ook de online workshops over [computational thinking](#) en [mediawijsheid en beeldgeletterdheid](#).



## Bijlage 1: Toelichting Digitale geletterdheid

Digitale geletterdheid<sup>1</sup> bestaat uit vier onderdelen:

1. Basiskennis van ICT
2. Informatievaardigheden
3. Mediawijsheid
4. Computational thinking

### *Ad 1) Basiskennis van ICT*

Het is belangrijk dat leerlingen de nieuwste digitale mogelijkheden kennen en ermee kunnen omgaan. Daarvoor hebben ze basiskennis nodig van ICT. Ook leren leerlingen hoe het zit met online beveiliging en privacy. Op die manier kunnen ze zelf eenvoudige beheertaken uitvoeren en vragen stellen over het gebruik van nieuwe technologie.

### *Ad 2) Informatievaardigheden*

Doordat iedereen op internet snel informatie kan publiceren, groeit de hoeveelheid beschikbare informatie snel. Leerlingen leren op school hoe ze kunnen beoordelen of informatie betrouwbaar is. Dat is nodig, want digitale informatie kan snel gekopieerd, gemanipuleerd en verspreid worden. Ook is het van belang dat leerlingen weten hoe ze uit de enorme berg aan (digitale) informatie de juiste onderdelen kunnen selecteren en gebruiken.

### *Ad 3) Mediawijsheid*

Een leerling is mediawijs als hij kritisch kan kijken naar zijn eigen gedrag op (sociale) media en dat van anderen. In een maatschappij waarin media een steeds grotere rol spelen, wordt die eigenschap steeds belangrijker. Op school leren leerlingen wat de normen en waarden zijn op het gebied van (online) privacy, veiligheid en omgangsvormen. Ook ontdekken ze dat media hun gedrag kunnen beïnvloeden en op welke manier dat gebeurt. Tot slot is het belangrijk dat leerlingen zich bewust worden van hun online en offline identiteit.

### *Ad 4) Computational thinking*

Het Platform vindt het belangrijk dat leerlingen leren begrijpen hoe een computer werkt. Als ze weten welke technologie daarachter zit, kunnen ze computers inzetten om een probleem op te lossen: computational thinking. Hoe bepaalt een zoekmachine bijvoorbeeld de volgorde waarop alle zoekresultaten worden geordend? En waardoor doet een robot wat hij doet? Computational thinking draait om vaardigheden die nodig zijn om complexe problemen op te lossen, zoals logisch redeneren, het herkennen van patronen en systematisch denken. Leerlingen kunnen dat leren door zelf technologie te gebruiken, zoals door kennis te maken met programmeren en door te experimenteren met 3D-printers.

---

<sup>1</sup> Bron: Advies onderwijs2032 en <https://www.kennisnet.nl/artikel/werken-aan-digitale-geletterdheid-zo-doe-je-dat/> (oktober 2016)

