

Belevingsonderzoek

KLETS! On Tour 'Digitalisering'

2012

Door filmpjes in de
klas te kijken, begrijp ik
de leerstof beter.

Emma · 4de leerjaar



De Ambrassade en Vlaamse Jeugdraad

De Ambrassade versterkt de positie van kinderen en jongeren in de samenleving en heeft een positieve impact op hun levenskwaliteit.

De Ambrassade is dé referentie voor alles wat kinderen, jongeren en hun organisaties aanbelangt en een belangrijke schakel tussen overheid, middenveld en jeugd.

De Vlaamse Jeugdraad blijft als feitelijke vereniging het adviesorgaan en de spreekbuis van kinderen en jongeren en wordt door De Ambrassade ondersteund.

KLETS! On Tour?

Om de stem van kinderen en jongeren te achterhalen worden verschillende methoden gebruikt binnen De Ambrassade. Specifiek voor de -16-jarigen is er de KLETS! On Tour, een rondreizend participatieproject voor kinderen tussen de 6 en de-16 jaar. Hierbij trekken we er op uit om

kinderen en jongeren in hun habitat op een leuke en actieve manier te bevragen.

Digitalisering?

Een steeds groter deel van de wereld en het leven is digitaal. Daar komen ook nieuwe vragen en moeilijkheden bij kijken. Bijvoorbeeld: de discussie over tablets in de klas. Omdat het belangrijk is om ook kinderen en jongeren te betrekken in het zoeken naar antwoorden of oplossingen hebben we deze KLETS! On Tour gedaan. Om zichtbaar te maken hoe kinderen en jongeren omgaan met en denken over het digitale in hun leven.

Met dank aan!

Alle mensen die hebben meegedacht aan het uitdenken van dit project. Het team van De Ambrassade. De scholen die hun klassen voor ons openstelden. Maar vooral alle kinderen en jongeren die enthousiast tekenden, nadachten en ons hun verhalen en dromen vertelden.

Inhoudstafel

Methode	4
Wie hebben we bevroegd?	7
Ideale klas	9
Tablets in de klas	11
Les krijgen met of over computers	15
Waar leren kinderen omgaan met de computer?	17
De digitale kloof	19
Waarvoor gebruiken kinderen en jongeren verschillende dingen?	22
Uitleiding	24

Methode

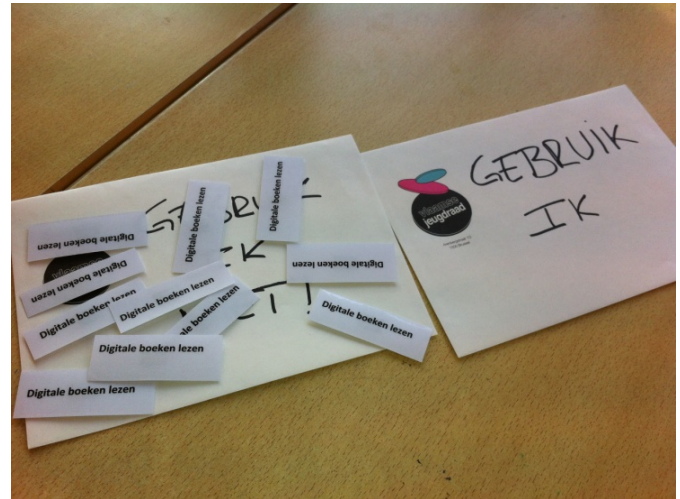
De KLETS! on Tour digitalisering is in oktober/november 2012 doorheen Vlaanderen getrokken om in totaal 317 kinderen tussen de 6- en de 16 jaar in de schoolse setting te bevragen rond het digitale aspect in hun leven.

Meer bepaald hebben we hun bevraagd over het digitale dat al dan niet op school aanwezig is en over hun dromen rond hun ideale klaslokaal.

Ook hebben we gevraagd waarom ze bepaalde dingen wel of niet gebruiken. Dat ging zowel over fysieke dingen (laptop, GSM, tablet, etc) als over diensten (Skype, Facebook, bingel, etc).

Omdat al snel bleek dat een 6-jarige en een 16-jarigen niet op dezelfde manier bevraagd kunnen worden, hebben we gekozen om twee methodieken op te stellen en de leeftijd op te splitsen in twee categorieën: de groep 6-10-jarigen en de groep 11-16-jarigen.

Met de methodieken hadden we niet de ambitie om wetenschappelijk gefundeerde resultaten te leveren. Maar wel een duidelijke indicatie van meningen van kinderen en jongeren te verzamelen.



6-10 jaar

Huidige klas

De kinderen werden gevraagd rond te kijken in de klas en allemaal dingen op te noemen die in de klas aanwezig zijn. Dat werd op een groot A3-papier opgeschreven en in het midden van de kring gelegd. Vervolgens mocht iedereen 1 ding kiezen dat ze het leukste vonden van heel die lijst. Iedereen werd dan gevraagd te vertellen waarom ze dat het leukste vonden.

Computer-kunde

Ieder kind kreeg een post-it en de vraag om daar op te schrijven wat ze allemaal op de computer kunnen. Daarna mochten ze vertellen wat er op hun post-it stond. Als bijvraag werd altijd gesteld hoe ze dat hebben geleerd en wat ze doen als er iets niet lukt.

Mini-enquête

Omdat we graag een aantal beschrijvende dingen wilden weten over de jongeren die we zagen, hebben we als pauze een enquête laten invullen. Naast naar enkele persoonsgegevens vroegen we ook naar welke digitale dingen ze mogen gebruiken, welke daarvan echt van hen zijn en zonder welke ze niet zouden kunnen. Ook stelden we de vraag wanneer ze hun eerste gsm hebben gekregen en wat voor hun de minimumleeftijd is om een gsm te bezitten.

Gebruik ik, gebruik ik niet!

Na al dat stilzitten namen we de kinderen mee naar buiten. We hadden 10 digitale “elementen” waar we wel van wilden weten of ze het gebruiken of niet. Er was een muur waar ze naartoe liepen als ze het gebruiken en een andere muur voor als ze het niet gebruiken. Hier werd altijd gevraagd waarom ze bepaalde dingen al dan niet gebruiken.

11-16 jaar

Ideale klas

Er werd aan de leerlingen gevraagd om in groepjes hun huidige klaslokaal te tekenen. Daarna kregen ze de vraag om ook hun ideale klas te tekenen. De verschillende groepjes stelden hun ideale klas aan mekaar voor. Er werd dan dieper ingegaan op de digitale dingen die in hun ideale klas aanwezig zouden zijn. Ook de huidige klas werd besproken.

“Wat we op school op de computer doen vind ik ...”

De jongeren werden gevraagd om op een post-it de volgende vraag aan te vullen. *“Wat we op school op de computer doen vind ik ...”* Daarna werd iedereen aan het woord gelaten om te zeggen wat ze hadden opgeschreven. Als bijvraag werd hier altijd de vraag gesteld waar ze in de toekomst misschien (meer) les over willen krijgen.

Mini-enquête

Omdat we graag een aantal beschrijvende dingen wilde weten over de jongeren die we zagen, hebben we als pauze een enquête laten invullen. Naast enkele persoonsgegevens vroegen we ook naar welke digitale dingen ze in het algemeen mogen gebruiken, welke daarvan echt van hun zijn en zonder welke ze echt niet zouden kunnen. Ook stelden we de vraag wanneer ze hun eerste gsm hebben gekregen en wat voor hun de minimum leeftijd is om een gsm te moeten hebben.

Gebruik ik, Gebruik ik niet!

We hadden een heleboel magneetjes met digitale diensten en dingen op. We overliepen iedere dienst met de vraag of ze er gebruik van maakten of niet. Aan de diegene die het gebruikten vroegen we waarom ze dat doen. Aan de anderen die het niet gebruikten vroegen we waarom niet. Op die manier probeerden we erachter te komen of de digitale kloof sterk aanwezig is of niet.

Wie hebben we bevroagd?

In totaal hebben we 317 kinderen en jongeren bevroagd. We hebben zoveel mogelijk variëteit in onze klassen proberen te krijgen. We hebben zowel lagere, ASO, BSO, TSO als BUSO klassen kunnen bezoeken. Ook hebben we vier lagere en één middelbare methodeklassen kunnen opnemen.

Enkele gegevens:

146 lagere scholieren + 171 middelbare scholieren = 317

164 meisjes + 153 jongens = 317

De meesten in onze groep bevroagden mogen een laptop (90%), televisie (90%) en/of gms (81%) gebruiken. De gsm (78%), laptop (57%) en spelconsole (53%) zijn meestal van de kinderen en jongeren zelf. Jongens hadden wel wat meer spelconsoles (71%) t.o.v. meisjes (37%). Over het algemeen kunnen de bevroagden vooral niet zonder hun gsm (51%) en een computer (48%). De meeste kinderen kregen hun eerste gsm op tussen hun 9 en 12 jaar. Zelf geven ze aan dat 12 jaar de beste leeftijd om een gsm te krijgen is.

(Gebaseerd op een enquête die bij 212 van de 317 leerlingen is afgenomen)



Ideale klas

Toen we aan de leerlingen vroegen hoe hun ideale klas er uit zou zien, werden er heel wat onmogelijke suggesties gedaan zoals: watervallen, discoballen, paarden, mini-dierentuinen, gevangenissen voor de leerkrachten, restaurants, jacuzzi's en zwembaden. Het werd duidelijk dat kinderen en jongeren nog steeds vol zotte dromen en wensen zitten, maar gelukkig werden er ook nog een aantal realistische dingen voorgesteld.

“Leukere kleuren in de klas, want deze zijn zo flets”

ASO, 1^{ste} middelbaar

“Zitzakken of stoelen, zodat je kan kiezen”

BUSO, 4^{de} middelbaar

“We zitten allemaal in een kring dat is veel gezelliger”

BSO, 2^{de} middelbaar

“Geen bord met krijt want dat is saai, een Smart-board is veel beter.”

6^{de} leerjaar

Gezelligheid troef

Verschillende klassen gaven aan wat meer **gezelligheid** te willen. De kille muren, saaie banken worden niet zo geapprecieerd. De middelbare scholieren geven aan dat het opvalt ten opzichte van, hun oude toch-wat-meer-aangeklede, lagere school.

Er is bij alle leeftijden een nood aan zetels of toch zeker **ander zitmeubilair**. Het mag allemaal wat groter en wat zachter zijn. Vooral massagestoelen waarmee je achterover kan liggen, vallen in de smaak. *'Relax, take it easy'*. Al geven sommigen wel aan dat het misschien niet voor heel de dag een goed idee is.

De **opstelling in de klas** werd ook vaak herbekeken. Cirkels, U-vormen, en andere niet-traditionele opstellingen waren allemaal aanwezig. Zo kunnen de leerlingen mekaar zien, of zelfs beter naar het bord kijken.

Het digitale

Kinderen en jongeren geven aan **digitale borden en grote tv's** wel heel erg te zien zitten. De meesten hebben het al wel eens gezien en willen het graag ter vervanging van het gewone bord. Het bespaart krijt en tijd, want een oefening moet niet helemaal worden overgeschreven op het bord.

Spelletjes spelen is een groot deel van het leven van kinderen en ook dit willen ze graag (meer) zien in hun klas. Playstations, Wii's, de Nintendo DS maar ook old-school gezelschapsspelletjes komen in bijna elke ideale klas terug.

Nieuwe, snelle en goed functionerende **computers** staan ook op hun verlanglijstje.

Een laatste opvallend feit is dat op iedere zetel, bank en stoel er **tablets** getekend staan. Maar daarover meer in het volgende hoofdstuk.

Tablets in de klas

Of het komt door de media-aandacht of gewoon het nieuw zijn van de technologie kunnen we niet zeggen, maar het is een feit dat leerlingen graag tablets in de klas willen hebben. Hier zijn we dan ook verder op ingegaan tijdens de bevraging. Wat kinderen daarover denken en vertellen, is **niet zo eenduidig** als gedacht.

“Ik wil een iPad want dat is veel leuker om tijdens de les spelletjes te spelen”

TSO, 2^{de} middelbaar

“Toetsen kunnen we dan direct versturen en dan kan zij [de leerkracht] dat zo verbeteren”

6^{de} leerjaar

“Je kan je boek niet vergeten. Je kan wel je iPad vergeten.”

TSO, 3^{de} middelbaar

“Ik denk dat tablets hebben minder sociaal zal zijn. Dat er minder met mekaar omgegaan zal worden.”

TSO, 2^{de} middelbaar

“Dat kost toch ook veel geld. Stel dat je drie kinderen hebt dan ben drie keer geïst”

ASO, 4^{de} middelbaar

“Dat [een tablet] kan gestolen worden en je kan dat verliezen.”

BUSO, 4^{de} middelbaar

Voordelen

Geen zware boekentas meer! Het meest gehoorde voordeel is dat het handig zou zijn om boeken op de tablet te zetten. Een tablet is volgens de leerlingen namelijk veel minder zwaar waardoor hun boekentassen dus ook minder zouden wegen.

Een iemand gaf ook aan dat je dan **op de bus al huiswerk** zou kunnen maken, met al die boeken van nu is dat niet zo simpel.

Velen vinden het leuk om **spelletjes** op te spelen. Als de les wat saai is, omdat je het al snapt, kunnen ze gewoon een spelletjes spelen.

De kans dat je **notities kwijt** geraakt wordt veel minder groot.

Mensen die het moeilijk hebben met spelling zouden het makkelijker hebben. De automatische **spellingcontrole** kan daar goed bij helpen.

In **contact** staan met de leerkracht. Als je ziek bent of je een bepaald iets nog niet goed kan, kan je op je tablet extra oefeningen of uitleg krijgen. Bijlessen kunnen dan via de tablet worden doorgestuurd.

Nadelen

Als je de **tablet vergeet of hij gaat stuk**, dan kan je geen enkel vak meer volgen.

Wie gaat dat allemaal betalen? Een tablet is redelijk **duur**.

Er is ook verschillende keren aangegeven dat de klas **minder sociaal** zou zijn. Omdat je dan heel de tijd met die tablet bezig bent en minder met je klasgenoten.

Er zijn ook kinderen die zich afvragen of ze dan over een tijd **nog kunnen schrijven**.

Bedenkingen van kinderen en jongeren

Kinderen en jongeren zien zowel voor- als nadelen in tablets in de klas maar er is geen duidelijke eensgezindheid. Kinderen en jongeren zeggen het zelf als volgt.

“De ministers moeten meer nadenken en zich meer in onze plaats stellen. Wij willen mee zijn met de technologie, ook op school.”

B-stroom, 1^{ste} jaar

“Er zijn veel leerkrachten tegen een laptop of tegen een tablet. Je moet toch rekening houden met de leerkrachten.”

BUSO, 3^{de} middelbaar

“Ik denk dat ik dat rap beu zou zijn”

ASO, 4^{de} middelbaar

“De school moet dat niet allemaal betalen, maar misschien wel een deel”

TSO, 2^{de} middelbaar

“Ik wil al mijn schoolreizen opgeven voor iPads”

ASO, 1^{ste} middelbaar

“Ik weet trouwens niet of leren beter gaat met een iPad.”

BUSO, 3^{de} middelbaar

“Ik vind dat niet nodig”

ASO, 4^{de} middelbaar

Mogelijke oplossingen

Tijdens de gesprekken over tablets in de klas kwamen leerlingen ook zelf met ideeën om tablets in de klas op een goede manier in te zetten. Hierbij hielden ze ook al rekening met de nadelen en bedenkingen die eerder werden aangehaald.

“Het zou ook makkelijk zijn mocht je voor school speciaal moeten inloggen zodat je thuis de iPad ook kan gebruiken zonder dat de leerstof erop staat. Het zou goed zijn mocht je dat kunnen scheiden. Of dat die automatisch opspringt: het is 8 uur die springt op schoolprogrammering, zodat je niet meer aan je spelletjes kan tot 16 uur. Dat is wel nodig anders zou je heel de dag spelletjes spelen.”

TSO, 3^{de} middelbaar

“De leerkrachten moeten af en toe zeggen nu mogen jullie daar spelletjes op spelen. 20 min ofzo.”

B-stroom, 1^{ste} middelbaar

“Dan kunnen ze toch een papier meegeven en dan kunnen ouders zeggen zelf kiezen of ze akkoord gaan dat kinderen iPads gebruiken. En dan kunnen ze zien wat de meerderheid ervan vindt en dan kan het eventueel goedgekeurd worden”

TSO, 2^{de} middelbaar

“De iPads moeten dan wel verbonden zijn aan de school en dat iedereen een registratiecode heeft om erop te geraken voor uw persoonlijke gegevens”

TSO, 2^{de} middelbaar

Les krijgen met of over computers

“Misschien moet het een beetje op school worden geleerd en daarna thuis.”

5^{de} leerjaar

“Het is heel frustrerend als je computer crasht en je weet niet wat je moet doen!”

BUSO, 4^{de} middelbaar

“Hacken, ik wil wel leren hacken. Ik ga niet de NASA hacken of zo ...”

TSO, 2^{de} middelbaar

“Ik zou wel willen leren hoe ik een computer goed moet gebruiken”

A-stroom, 1^{ste} middelbaar

“Beeldmateriaal is in sommige lessen wel handig om de les beter te begrijpen”

TSO, 3^{de} middelbaar

Er waren twee grote lijnen te onderscheiden in de antwoorden op de vraag: Waar wil jij meer les over krijgen? Sommige dingen die jongeren willen, zijn al aanwezig in verschillende klassen waar we geweest zijn. Zo gaven de kinderen en jongeren aan dat ze het leuk vinden om , na het werken, ook eens vrij te mogen op de computer.

Digitale als doel

Ten eerste willen jongeren graag meer **les over de computer** krijgen. In het TSO ging dat dan meer de kant uit van ‘hoe zit de computer in mekaar’ en ‘hoe kunnen we zelf programmeren’. In de andere stromen is vooral de vraag groot om meer te leren dan Word. “Er staan nog zoveel programma’s op de computer, maar we weten eigenlijk niet waarvoor die dienen.”

De basis moet dan ook op school worden aangeboden. Kinderen en jongeren die nog weinig kunnen op de computer moeten de basis onder de knie krijgen. Zo geven jongeren aan dat ze het frustrerend vinden als ze niet weten wat ze moeten doen om iets op te lossen. De jongeren die al veel kunnen, moeten de kans krijgen om zich doorgedreven bezig te houden met een bepaald programma.

Digitale als middel

Jongeren zeggen vooral ook te snakken naar meer gebruik van internet als bron van **ondersteunend materiaal** in andere lessen. Ze stellen zelf dat ze dingen soms beter begrijpen als ze het kunnen zien of horen. Symbolen tekenen voor elektriciteit, woordenschat oefenen voor Frans, muziek voor tijdens muzikale opvoeding, ga zo maar door.

Ook willen kinderen en jongeren de computer ter beschikking krijgen om bepaalde **projecten** te mogen doen voor school. Hierbij vinden ze het belangrijk dat ze vanuit een vrije positie kunnen ontdekken, zonder de handleiding van een boek te moeten volgen.

De bevroegden waren ook vragende partij om wat meer **vrije tijd op de computer** te krijgen. Dit om Facebook te checken, of spelletjes spelen.

Digitaal, is dat wel nodig?

Wat zeker niet vergeten mag worden, is dat er ook jongeren zijn die het werken met de computer helemaal **niet nodig vinden**. Zij vinden de focus op het digitale overdreven. Deze kinderen mogen niet uit het oog verloren worden.

Waar leren kinderen omgaan met de computer?

Omdat we merkten dat kinderen en jongeren veel meer kunnen op een computer dan dat er op school wordt geleerd, stelden we ook de vraag waar ze leren omgaan met de computer.

“Ik vraag geen uitleg aan mijn ouders. Die kennen daar niets van.”

TSO, 3^{de} middelbaar

“Niet van de juf, maar van een kindje van vorig jaar dat nu naar het secundair is gegaan”

6^{de} leerjaar

“We hebben dat op school geleerd, maar ik wist dat al van mezelf”

BUSO, 4^{de} middelbaar

“Ik heb mezelf dat geleerd, zo gewoon een beetje uitproberen en doen”

ASO, 4^{de} middelbaar

“Ik heb dat van mijn mama en papa geleerd.”

5^{de} leerjaar

“Ik zet de muziek altijd op het luidste maar mijn mama vindt dat niet grappig, want ze weet niet hoe ze dat

stiller moet zetten.”

2^{de} leerjaar

“Van mijzelf. Ik kijk gewoon naar van die filmpjes waarin ze uitleggen hoe je iets moet leren.”

1^{ste} Leerjaar

Internet is een grote bron van informatie. Ook voor het omgaan met een computer. Zo geven jongeren aan dat als er iets niet lukt, ze snel op Youtube gaan kijken of er geen *tutorial* van is. Als ze vastzitten met een spel gaan ze op zoek naar een walktrough of playtrough. Ze trekken met andere woorden hun plan en dat lukt op het eerste zicht redelijk goed.

Wat echter als dat geen oplossing biedt? **Broers en zussen** worden dan ingeschakeld om te helpen. **Leeftijdsgenoten** worden ook aangesproken. Heel soms **ouders**, al geven veel jongeren aan dat zij eerder hun ouders moeten helpen. Maar laat ons zeker ook de **leerkrachten** niet vergeten in de zoektocht naar het juiste antwoord.

De digitale kloof

Er is in de literatuur¹ sprake van twee graden als we het over de digitale kloof hebben. De eerste graad gaat over toegang hebben tot het digitale apparaat of dienst. De tweede graad gaat over niet kunnen omgaan met het digitale. Daarnaast zijn er ook jongeren die bewust offline blijven, omdat ze er geen behoefte aan hebben. Ook deze laatste groep van jongeren was aanwezig in het onderzoek.

Niet mogen

Als het ging over **geen toegang** hebben, was dit vaak omdat de digitale apparaten **te duur** zijn. Maar ook omdat ze volgens hun ouders nog **te jong** zijn.

“Ik mag dat niet van mijn mama. Ik schaam mij daar voor.”

TSO, 2^{de} middelbaar

“Mijn ouders zijn te bang dat ik daar teveel op ga zitten.”

6^{de} leerjaar

“Ik krijg misschien een smartphone als ik een goed rapport heb.”

4^{de} leerjaar

¹ Brotcorne, P., & Valenduc, G. (2008). *Ontwikkeling van digitale vaardigheden en verkleining van ongelijkheden een verkenning van de digitale kloof van de tweede graad*. Namen: POD Maatschappelijke Integratie

Niet kunnen

Het **niet kunnen** werd ook aangehaald. Er waren kinderen en jongeren die sommige dingen gewoon niet snappen. Duizenden e-mails hebben en niet weten wat er mee te doen. Apparaten willen uitzetten maar niet weten hoe dat moet. Een jongen die de Ketnet-website niet bezoekt, omdat ze te snel praten.

“Ik krijg veel te veel mails van Facebook. Je kan dat normaal afzetten maar dat lukt niet, dus heb ik een ander emailadres aangemaakt.” A-stroom, 1^{ste} middelbaar

Niet willen

De meeste respons die we kregen op de vraag waarom ze bepaalde dingen niet gebruiken was omdat ze het gewoon **niet willen**. Het is volgens sommigen gewoon **te gevaarlijk** en dan blijven ze er liever weg van. Ook de overdaad aan diensten zoals sociale media werd aangehaald. Voor velen is Facebook volgen al **meer dan genoeg** is. Dat sluit dan ook aan bij er gewoon **geen tijd** voor hebben. Omdat ze liever andere dingen doen. Bijvoorbeeld **buiten spelen**. Heel de tijd op het internet zitten is volgens deze jongeren minder belangrijk.

Er heerst ook wel het idee dat bepaalde digitale zaken eigenlijk alleen voor **oude mensen** zijn. Opvallend is dat veel kinderen en jongeren het ook leuker vinden om een **papieren boek** te lezen dan op een scherm. Volgens deze jongeren doen digitale boeken na een tijd toch alleen maar pijn aan de ogen.

Als laatste zijn er ook jongeren **te lui** zijn om zich in te werken in ieder nieuw platform, dienst of apparaat.

“Ik haat Twitter, dat is voor oude mensen.”

A-stroom, 1^{ste} middelbaar

“Als ik lees dan wil ik het boek kunnen vastnemen en niet met mijn vinger erover sliden”
TSO, 4^{de} middelbaar

“Facebook is wel gevaarlijk he! Wie weet is dat iemand anders dan je denkt.”
ASO, 4^{de} middelbaar

“Ik heb daar nooit tijd voor. Ik kook of ik speel”
TSO, 2^{de} middelbaar

“Ik ben gewoon te lui om een nieuw account aan te maken”
ASO, 4^{de} middelbaar

“Ik speel geen spelletjes ik heb daar geen tijd voor. Ik speel buiten of teken ofzo”
4^{de} leerjaar

“Ik zit op al Facebook. Eén ding is toch genoeg.”
TSO, 2^{de} middelbaar

Waarvoor gebruiken kinderen en jongeren verschillende dingen?

Wij hebben hen over verschillende vooraf bepaalde digitale dingen en diensten gevraagd of ze die gebruiken. Daardoor werd ook duidelijk hoe ze bepaalde dingen wel gebruiken. Een aantal dingen sprongen er tussenuit, deze hebben zijn dan ook hieronder te lezen.

Digitale boeken

Diegene die digitale boeken gebruiken doen dit omdat digitale boeken goedkoper zijn en er vele op een apparaat kunnen. Voor een jongen was het ook een manier om aan boeken te komen die de bibliotheek niet heeft. Een andere jongen ziet het als een manier om aan boeken te komen die hij eigenlijk niet mag lezen van zijn ouders.

*“Misschien is dat wel interessant voor boeken die je niet van je ouders mag kopen”
TSO, 2^{de} middelbaar*

Veel kinderen en jongeren gaven wel aan dat ze het niet heel veel gebruiken omdat het pijn doet aan de ogen.

Tekstverwerkers en Powerpoint.

Deze twee dingen worden voornamelijk voor school gebruikt. Maar enkele geven aan dat ze het ook voor andere dingen gebruiken zoals gewoon voor het plezier of om ouders te overtuigen om een huisdier te mogen.

“Ik gebruik dat nooit zelf. Als ik geen taak heb, zit ik daar niet op” A-stroom, 1^{ste} middelbaar

Email

Over het algemeen is email volgens kinderen en jongeren vooral voor serieuze zaken zoals school, registratie op websites, om studentenjobs te regelen, bibliotheek-herinneringen, wedstrijden, contact met mensen die niet op sociale media zitten, etc. Er wordt ook gezegd dat email belangrijk is omdat bedrijven dat nog gebruiken. De jongeren die de tijd voor Facebook hebben gekend zeggen dat Facebook en sms'en de functie van email heeft overgenomen t.o.v. vroeger.

“Iedereen heeft een email-adres maar ze gebruiken het niet allemaal” TSO, 3^{de} middelbaar

*“Ik heb dat niet nodig, alleen om mij aan te melden op websites.”
A-stroom. 1^{ste} middelbaar*

Zoekmachines

Zoekmachines worden vooral gebruikt om huiswerk te maken en om op websites te geraken. Onze groep -16 jarigen gaven wel aan dat dingen opzoeken niet altijd even simpel is. Sommigen schakelen dan ook bijvoorbeeld Twitter in om het vraag te stellen.

“Ik gebruik dat om op Facebook te geraken.” 3^{de} leerjaar

Facebook

Facebook wordt vooral gebruikt om te communiceren met vrienden, om het sociaal leven in stand te houden, mensen te leren kennen. Dit doen ze door te chatten, foto's en filmpjes up-te-loaden en te bekijken en spelletjes te spelen. Opvallend is dat veel kinderen aangaven verslaafd te zijn aan Facebook.

“Wacht maar tot je dat hebt, dan ben je verslaafd echt waar!”

A-stroom, 2^{de} middelbaar

“Ik gebruik dat om vrienden uit mijn vorige school te horen.”

A-stroom 2^{de} middelbaar

Facebook wordt ook als veel simpeler gezien dan bijvoorbeeld Twitter.

Online muziek luisteren.

Velen luisteren muziek. Kinderen en jongeren doen dit vooral op Youtube. Volgende uitspraak was wel sprekend.

“Maar ik vind dat idioot dat je betaalt voor een liedje af te halen”

A-stroom, 1^{ste} middelbaar

Youtube

Youtube wordt naast muziek ook nog gebruikt voor tutorials, walkthrough, grappige filmpjes, series en films. Het gaat vooral om bekijken, weinig mensen uploaden zelf ook iets.

Twitter

Twitter wordt niet veel gebruikt, maar als het gebruikt wordt is het om in contact te blijven met vrienden, om bekende mensen te volgen, vragen te stellen of gamesupdates sneller te weten te komen.

Ketnet-website

Voor jongeren kinderen is de Ketnet-website wel bekend. Ze kijken er filmpjes, spelen er spelletjes, luisteren er liedjes en zijn bevriend met wrappers¹. Er zijn ook wel wat kinderen die het stom en voor baby's vinden. Er was ook een jongen en die zei het volgende:

“Ze praten altijd veel te snel. Ik kan dat niet volgen!”

6^{de} leerjaar

“Vrienden maken, zo een beetje als Facebook” 4^{de} leerjaar

Tablet

Kinderen en jongeren surfen vooral op het internet en spelen spelletjes op hun tablet. Het gaat dus om vele dingen die nu op een laptop ook kunnen, maar ook app's worden als belangrijk gezien. Een ding staat vast meestal gaat het om de vervanging van de computer.

“Spelletjes spelen en Facebook. Alles wat je ook op een laptop kunt.” ASO, 4^{de} middelbaar

Uitleiding

Wat wij uit deze KLETS! On Tour Digitalisering geleerd hebben, is dat er veel nuance zit in de meningen die kinderen en jongeren hebben over het digitale in hun leven. Ze zijn niet volledig voor of volledig tegen, en ze willen er ook meer over leren. Ze hebben zelf ideeën om met problemen om te gaan die gepaard gaan met de steeds groter wordende digitale wereld.

Wij hopen vooral dat deze KLETS! on Tour bepaalde stereotypen kan ontkrachten en wat meer nuance kan brengen op het beeld van volwassenen en beleidsmakers op het digitale in combinatie met kinderen en jongeren.

Dit is een publicatie van De Ambrassade vzw.

Arenbergstraat 1d (tijdelijk adres tot midden 2013)

1000 Brussel

T 02 551 13 50

F 02 551 13 85

info@ambrassade.be

