

HOOFDSTUK 2

NADENKEN OVER INCLUSIE EN KANSENGELIJKHEID BIJ HET ONTWERPEN VAN EEN TECHNOLOGIE-ONDERSTEUNDE ACTIVITEIT

Auteurs: Mercè Gisbert Cervera, Carme Grimalt-Álvaro

De huidige technologieën bieden, naast hun vele voordelen op het gebied van onderwijs en leren, nieuwe uitdagingen op het gebied van inclusiviteit en ethiek. Aangezien de "Let's STEAM"-activiteiten in een grote verscheidenheid van onderwijscontexten zullen worden uitgevoerd, moet er goed worden nagedacht over de wijze waarop deze implementaties zullen worden uitgevoerd. Wij stellen dat deze reflectie moet worden uitgevoerd om de betrokkenheid van alle leerlingen te bevorderen en zo te zorgen voor inclusieve STEAM-onderwijs- en leerpraktijken, aangepast aan de onderwijscontexten en de behoeften van de leerlingen.



Onder ethiek verstaan we gepast en aanvaardbaar gedrag met betrekking tot digitale technologie (DT) praktijken en internetgebruik. Computer- of digitale ethiek heeft bijvoorbeeld betrekking op het ongeoorloofd gebruik van computersystemen, softwarediefstal (piraterij), privacy van informatie, ongeoorloofd verzamelen, gebruik van auteursrechten op informatie, ... Het verantwoord en ethisch gebruik van DT is een belangrijk onderdeel van het werk van stagiairs en studenten en is daarom opgenomen in veel nationale leerplannen.



Hoewel er veel aspecten zijn die verband houden met het ethisch en verantwoord gebruik van de informatie, zullen we ons in dit hoofdstuk concentreren op plagiaat van informatie (tekst, foto's en video's) en hoe we eerlijk gebruik kunnen maken van informatie die door anderen wordt gedeeld. Anderzijds is veilig gebruik van het internet ook een van de belangrijkste aandachtspunten in de leerplannen in veel verschillende landen, aangezien tieners ook veilig moeten zijn wanneer zij DT gebruiken voor het leren en in hun dagelijks leven. Om het veilig gebruik van DT te bevorderen, moeten we weten hoe onze leerlingen het internet en DT gebruiken en welke risico's ze online kunnen tegenkomen (bv. schadelijke online inhoud, online radicalisering en extremisme, risico's op het delen van persoonlijke inhoud en sexting, online pesten, ...). Hoewel het bevorderen van veilig gebruik van het internet en DT een breed onderwerp is om te behandelen, willen we in dit hoofdstuk van de gelegenheid gebruik maken om enkele kwesties met betrekking tot digitale communicatie aan te kaarten die het plezier van onze leerlingen in DT voor het leren en hun dagelijks leven zouden kunnen belemmeren. Sommige leerlingen in onze klassen bevinden zich in een nadelige positie en hebben minder kansen dan hun medeleerlingen. Als leraren of opvoeders moeten wij ernaar streven dat alle leerlingen dezelfde leermogelijkheden hebben om hun potentieel en capaciteiten te ontwikkelen. Op het gebied van STEM (Science Technology Engineering and Mathematics) zijn er specifieke problemen die de leermogelijkheden van sommige leerlingen beperken, wat soms kan worden belemmerd door onze dagelijkse onderwijspraktijken. Door de Let's STEAM-activiteiten en het ethische en veilige gebruik van digitale technologieën voor onze leerlingen te bespreken, willen wij ook bijdragen aan het creëren van meer kansengelijke en inclusieve onderwijsactiviteiten.

Het is daarom belangrijk enkele woorden op te frissen die we in dit hoofdstuk vaak zullen gebruiken, aangezien termen als "kansengelijkheid" en "integratie" verwarrend kunnen zijn omdat ze voor verschillende mensen verschillende dingen kunnen betekenen:

INCLUSIE. In de woorden van UNESCO betekent inclusie ervoor zorgen dat elk individu gelijke kansen heeft op vooruitgang in het onderwijs. Wereldwijd blijft dit een uitdaging. Het wordt steeds meer gezien als een principe dat diversiteit onder alle leerlingen ondersteunt en verwelkomt (UNESCO 2017). Deze opvatting veronderstelt dat het doel is om sociale uitsluiting als gevolg van discriminerende attitudes over ras, sociale klasse, etniciteit, religie, geslacht en bekwaamheid te elimineren. In het gewone taalgebruik wordt inclusie echter meestal gebruikt met de nadruk op de integratie van leerlingen met speciale behoeften.

SPECIALE BEHOEFTE. Als leerlingen met speciale behoeften beschouwen wij leerlingen met leerproblemen of beperkingen die het voor hen moeilijker maken om te leren dan de meeste leerlingen van hun leeftijd. Deze beperkingen kunnen bestaan uit (maar zijn niet beperkt tot) nadelen op het gebied van lichamelijke, gedragsmatige, intellectuele, emotionele en sociale capaciteiten (UNESCO) (bijv. autisme, Asperger, syndroom van Down, dyslexie, dyscalculie, dyspraxie, dysgrafie, blindheid, doofheid, ADHD, ...) Zij hebben extra ondersteuning en aangepaste pedagogische methoden nodig om aan de leerdoelstellingen van een onderwijsprogramma te kunnen deelnemen en deze te verwezenlijken.

KANSENGELIJKHEID. Kansengelijkheid is een benadering die ervoor zorgt dat iedereen dezelfde kansen krijgt. Kansengelijkheid erkent dat er voordelen en belemmeringen bestaan en dat we als gevolg daarvan niet allemaal op dezelfde plaats beginnen. Kansengelijkheid is een proces dat begint met het erkennen van die ongelijke uitgangspositie en dat een verbintenis aangaat om het gebrek aan evenwicht te corrigeren en aan te pakken.



Daarom proberen praktijken ter bevordering van kansengelijkheid niet alleen leerlingen met speciale behoeften erbij te betrekken, maar ook veel andere leerlingen die wellicht minder leermogelijkheden hebben. Op het gebied van STEM zijn dit meestal:

- Meisjes/vrouwelijke studenten. Zoals uit de literatuur blijkt, zijn STEM domeinen sociaal geconstrueerd als mannelijke zaken en meisjes kunnen zich er los van voelen.
- Studenten uit raciale/etnische minderheden. Uit de literatuur is ook gebleken dat de sociale referentie van een "STEM persoon" een blanke en briljante man is, wat voor raciale minderheden meestal een ontkoppelingsfactor is.
- Studenten uit lage en hoge sociaaleconomische milieus. Ook hier is het sociaal geaccepteerde beeld van een STEM persoon een man uit de middenklasse. Studenten met een lage sociaaleconomische achtergrond kunnen ook te maken krijgen met economische tegenslagen die hen ervan kunnen weerhouden STEM trajecten te volgen.

DOELSTELLINGEN VAN DE AANPAK VAN INCLUSIVITEIT EN ETHIEK IN DE LET'S STEAM TRAINING

Door te discussiëren en na te denken over ethiek in de loop van de Let's STEAM-opleiding zal u het ontworpen onderwijsmateriaal en de activiteiten kunnen analyseren en omvormen om ze aan te passen aan de behoeften van de leerlingen en de kansengelijkheid en inclusie bij het leren te vergroten. Dit zal u vooral in staat stellen om:

- Nieuwe en andere onderwijsstrategieën te creëren en toe te passen om een inclusieve en rechtvaardige leeromgeving te bevorderen bij de uitvoering van Let's STEAM-activiteiten.
- De verworven kennis van veiligheid, ethiek en beveiliging toe te passen om mogelijke problemen bij het gebruik van digitale technologieën door studenten op te sporen.

Daartoe zijn de hulpmiddelen die u in het tweede deel van het handboek vindt, in twee verdeeld:

- Een eerste reeks activiteitenbladen, sjablonen en canvas zijn bedoeld om het ontwerp en de uitvoering van uw activiteiten aan te passen en te verbeteren, zodat een **meer inclusieve en billijke leeromgeving kan worden bevorderd**. Verwacht wordt dat de cursisten zich geleidelijk bewust worden van de behoeften van hun leerlingen, het ontwerp van de Let's STEAM-activiteiten aanpassen aan hun onderwijscontext, nadenken over de mogelijke problemen bij de uitvoering, en hun onderwijspraktijk omvormen om deze problemen aan te pakken.

Daartoe behoren R2AS1 "Inclusief Design" en R2AS2 "Inclusieve implementatie" en de bijlagen daarbij.

- In het tweede deel wordt een meer **algemene aanpak** gehanteerd **om een alomvattend perspectief op ethiek en veiligheid** met digitale technologieën in de klas op **te bouwen**. Er wordt ondersteunend materiaal ter beschikking gesteld, maar de cursisten worden ook uitgenodigd om hun eigen materiaal te ontwikkelen.

Hiertoe behoren R2AS3 "Ethiek en veiligheid" en R2AS4 "Promoten en delen".

Wij zijn ons ervan bewust dat Let's STEAM-activiteiten in zeer uiteenlopende onderwijscontexten zullen worden toegepast. Om deze reden zijn de hulpmiddelen ontworpen als een flexibel voorstel. Wij streven ernaar de hulpmiddelen zo goed mogelijk af te stemmen op de behoeften van de leerlingen waar de Let's STEAM-activiteiten zullen worden uitgevoerd. Ze zijn georganiseerd in activiteitenbladen die kunnen worden gebruikt in het kader van dit programma voor de opleiding van opleiders of rechtstreeks in de klas, waarbij de richtlijnen voor de leerlingen en die voor de opleiders/docenten van elkaar worden gescheiden.