

Welke kansen kun je grijpen tijdens de Digitale Week?

Lucy Vereertbrugghen, Cultuurconnect

Het digitale is vandaag overal, we worden erdoor omringd en het zit in onze broekzak. Steeds meer mensen maken gebruik van internet om zich te informeren, te inspireren en te participeren aan de samenleving. Door digitale evoluties zijn we zowat alles anders gaan doen. We 'sturen' in plaats van te bellen, we 'gamen' in plaats van te spelen, we 'streamen' in plaats van muziek te kopen, verhalen 'bloggen' of 'vloggen' we.

Veel aspecten van het dagelijkse leven zijn veranderd en steeds meer mensen hebben hierbij ondersteuning nodig. Ilse Mariën toonde in een onderzoek aan dat de oude definitie van kansengroepen achterhaald is. Sinds de opkomst van de computer en het internet onderzoekt men de mechanismen van uitsluiting die gepaard gaan met digitale media in de maatschappij. De term 'digitale kloof' ontstond hieruit: een tweedeling tussen mensen met toegang tot digitale media — de zogenaamde *haves* — en de *have-nots* zonder toegang.

Uit recent onderzoek blijkt dat de problematiek van digitale uitsluiting ondertussen veel complexer is. Ze manifesteert zich niet enkel op vlak van toegang tot digitale media. Ook attitude, vaardigheden en gebruik zijn doorslaggevend. Een uitgebreide groep mensen, vaak hoogopgeleid, jong of uit de middenklasse, heeft nu nood aan ondersteuning. Bibliotheken die hun brede opdracht rond geletterdheid willen vervullen, kunnen de kansen die het digitale hen biedt grijpen. De bibs van Kortrijk en Vilvoorde zetten zo innovatief in op e-geletterdheid tijdens de *Digitale Week* en in hun permanente werking.

KANSEN VOOR CULTUURBELEVING

De bib Kortrijk zet tijdens de *Digitale Week* in op games en de doelgroep jongeren. "Games zijn een cultuurproduct," vertelt Jürgen Van Lerberghe, "en wij willen het publiek warm maken voor de artistieke en educatieve aspecten van games." De bib organiseerde vorig jaar een *Minecraftparty* waarvoor 120 kinderen opdaagden. Ze leerden het spel spelen of volgden een knutselworkshop om de gamefiguurtjes na te maken. Zo maakte het publiek kennis

met het permanente game-aanbod van de bib. De bib startte immers al in 2006 met een gamecollectie, die ondertussen uitgroeide tot 280 titels: van actie-avonturen en rollenspelen tot 3D-shooters en artistieke pareltjes. Naast populaire commerciële titels biedt de bib ook indiegames aan: onafhankelijk uitgegeven spellen die vaak kunstzinniger en innovatiever zijn. De ontwikkelaars werken meestal met weinig financiële middelen, maar worden wel minder beperkt in hun creativiteit en moeten geen verantwoording afleggen aan uitgever of geldschieters. "Wij vinden het onze opdracht om het publiek te laten kennismaken met deze artistieke spellen, een taak die je kunt vergelijken met het aanbieden van arthousefilms naast kaskrakers of literaire parels naast bestsellers. Dat zit in het DNA van een bib", zegt Jürgen. "We lenen games uit, maar het belevingsaspect is belangrijk. Op de benedenverdieping richtten we daarom een ruime gamehoek in met twee consoles en twee game pc's om ter plaatse te gamen. De plek is populair bij jongeren tussen 8 en 14 jaar, maar je spot er ook regelmatig (groot)ouders met hun (klein)kinderen."

KANSEN VOOR GELETERDHEID

Ook in Vilvoorde programmeert de bib tijdens de *Digitale Week* volop activiteiten. Daarmee bereiken ze een breed publiek. De nood aan ondersteuning rond e-geletterdheid is hoog. Daarom ontwikkelt de bib steeds meer activiteiten die daarop inspelen. Je kunt er terecht voor workshops in de Coderdojo of een demo 3D-printen. Volgend jaar gaat de bib aan de slag met leerkrachten rond de e-vaardigheden van de allerkleinsten. Pascale Fouvry, deskundige digitale bibliotheek, vertelt: "Samen met de bib Wemmel en Steenokkerzeel starten we volgend



schooljaar met een programmeerpakket voor kleuters en het eerste leerjaar. Het pakket bevat *bee-bots*: motorisch aangestuurde bijtjes die kinderen spelenderwijs leren programmeren. Oefenen met die bots stimuleert het ruimtelijk inzicht, samenwerking en probleemoplossende vaardigheden. Het pakket bevat ook het voorleesboek *Hello Ruby*, een avontuurlijk sprookje over programmeren, en opdrachten voor de leerkracht om klassikaal op te lossen."

GRIJP DIGITALE KANSEN

Ga ook met jouw bibliotheek aan de slag met de digitale uitdagingen en werk aan e-geletterdheid, digitale cultuur en participatie tijdens de *Digitale Week*. De campagne loopt van 20 oktober tot 5 november 2017 en bereikt steeds meer lokale partners rond e-inclusie, mediawijsheid en digitale cultuurbeleving en -participatie. De *Digitale Week* is een initiatief van Cultuurconnect, Linc en het Kenniscentrum Mediawijs. Informatie, inspiratie en campagnemateriaal vind je op www.digitaleweek.be. Er is het inspiratiepakket over games met praktische info over het aanleggen van een gamecollectie en het inspiratiepakket makerspaces met inspiratie om in te zetten op geletterdheid rond nieuwe technologieën. ■■