

De stand van zaken na zeven jaar taggen

De redactie van *Lichamelijke Opvoeding Magazine* vroeg enkele betrokkenen om naar aanleiding van het boek *Van tikken naar taggen* in het kader van dit topic digitalisering terug te blikken op tien jaar taggen en stelde de volgende vragen: welke ontwikkeling heeft deze digitale innovatie sindsdien doorgemaakt? Heeft het jullie verbaasd en verrast welke vlucht het heeft genomen? Heeft het aan jullie verwachtingen voldaan? Of heeft deze een wending genomen die jullie optimistische aard heeft doen omslaan? Kortom welke kansen en valkuilen zijn er nog te zien?

TEKST IVO VAN HILVOORDE, JEROEN KOEKOEK EN WYTSE WALINGA

Meer dan tien jaar geleden startten we ons onderzoek naar digitalisering in de gymles. In 2014 redigeerden we het boek *Van tikken naar taggen* (Hilvoorde & Kleinpaste, 2014) en volgden er drie druk bezochte symposia op de Calo onder dezelfde titel. In dat boek stelden we vast dat digitale technologie steeds meer greep heeft en krijgt op ons gedrag en dus ook op het beweggedrag van mensen. De toon van het boek is grotendeels optimistisch van aard waar het gaat om digitalisering en innovaties binnen het bewegingsonderwijs.

Citaten als leidraad

We pakken deze handschoen graag op, en zullen dat doen aan de hand van enkele citaten uit genoemde publicatie. Dat proberen we niet te doen als slager die het eigen vlees keurt voor de verkoop, maar als kritische consument die wil weten of het vlees nog wel smakelijk en houdbaar is.

“Voor sportbonden en scholen zijn ‘fysieke’ en ‘virtuele’ sport nog grotendeels gescheiden werelden. Bij nieuwe generaties lijken de grenzen tussen ‘offline’ en ‘online’ sport te vervagen.”

Anno 2014 was dit een tamelijk risicoloze opmerking, om niet te zeggen een open deur. Met iets meer mildheid kunnen we wel vaststellen dat die grenzen – mede versterkt door de coronapandemie – nog verder zijn vervaagd. Afgelopen periode is veel onderwijs digitaal ontwikkeld en aangeboden, om niet te zeggen dat die ontwikkeling in een stroomversnelling is gekomen. Of dit een verandering ten goede is, laten we nog even buiten beschouwing. Maar het is anno 2021 niet heel gewaagd om vast te stellen dat de huidige situatie ons nog

meer dan daarvoor bewust heeft gemaakt van het feit dat ‘offline’ bewegen en sporten op geen enkele wijze vervangen kan worden door een ‘online’ aanbod.

Is innovatie per definitie vooruitgang?

“Dit boek is niet bedoeld om alle docenten bewegingsonderwijs met zachte dwang over de digitale drempel te trekken, noch om alleen loftrumpetten af te steken over het gebruik van innovatieve digitale technologie in de gymzaal. Het is ook de taak van kritische onderzoekers om te wijzen op nadelen, onzekerheden, commerciële belangen, op de hypes en ideologieën die verbonden zijn aan oproepen tot vernieuwing en innovatie. Kort gezegd: niet iedere vorm van innovatie staat gelijk aan verbetering of vooruitgang”

Dit citaat lijkt ons niet gedateerd. De laatste zin kan ook worden opgevat als een open deur, maar als het gaat om zogenoemde innovaties kan die niet vaak genoeg worden ingeschopt. Een hypermoderne gymzaal, opgeleukt met nieuwe technologische snufjes kan op heel ouderwetse wijze benut worden. En een vrijwel lege gymzaal kan op zeer innovatieve en uitdagende wijze worden benut. Innovatie is niet logisch verbonden aan de hardware, maar blijft volledig afhankelijk van de aanwezige mogelijkheden en uitnodigingen tot bewegen. Tegelijk is hier sprake van een gedeelde verantwoordelijkheid. Ontwikkelaars hebben invloed om systemen waarvan mensen afhankelijk zijn te ‘laden’ met elementen die wenselijk of onwenselijk zijn. Docenten die innovaties inzetten hebben ook een eigen verantwoordelijkheid om de didactiek van het gebruik op verantwoorde wijze vorm te geven.



Levert digitale technologie een bijdrage?

“De tijd is voorbij dat mensen worden uitgenodigd om snuffjes te laten zien, omdat zij toevallig net even iets sneller de snuffjes hebben ontdekt in de appstore. Snuffjes zijn pas interessant als ze in handen zijn van professionals die kunnen beoordelen of ze een bijdrage kunnen leveren aan leerprocessen. Het is tevens van groot belang dat er een (opleiding)plek is waar over dit soort vragen nagedacht kan worden en waar er onderzoek verricht kan worden.”

Dit zou gelezen kunnen worden als een preek

▲
Taggen in 2015

voor de eigen ALO-parochie, maar evengoed als een vileine opmerking richting zelfbenoemde futurologen die het onderwijs komen vertellen dat ze achterlopen en moeten vernieuwen. Als onderzoek iets aantoonde, is het dat innovaties alleen zinvol zijn als de motivatie en noodzaak er zijn om te innoveren. Zie hoe snel digitale communicatietools als Zoom en Teams noodgedwongen opgenomen zijn in de tweede natuur van veel mensen, zelfs bij digibeten die lange tijd dachten dat de *flipped classroom* een gek geworden klas was.

Inmiddels kunnen we vaststellen dat lectoraten in Nederland meer aandacht besteden aan digitale technologie. Zo bevat de Windesheim master ‘LO en Sportpedagogiek’ de onderzoekslijn motorisch leren en technologie en is in het onderwijscurriculum op diverse ALO’s in bachelor en masters aandacht voor technologie. Ook (technische) Universiteiten tonen een groeiende interesse om onderzoek naar technologie te verbinden met praktijkvragen uit het (bewegings)onderwijs.

Wat is de waarde voor het onderwijs?

“Het onderzoek dat tot nu toe is verricht naar de mogelijkheden om nieuwe technologie in te passen binnen het bewegingsonderwijs, is nog van beperkte waarde voor het onderwijs.”

Dit was een tamelijk gewaagde en (ook zelf-) kritische opmerking over het onderzoek destijds. De sport kent al een langere traditie van

innovatie en gebruik van digitale technologie. Serieuze toepassingen binnen het bewegingsonderwijs stonden tien jaar geleden nog in de kinderschoenen, maar kwamen destijds wel in een stroomversnelling. Dit citaat was wel op z’n plaats, want er zijn in de loop der jaren wel wat naïeve ideeën de revue gepasseerd over digitale toepassingen in het onderwijs. En het moet gezegd, ook wij bleven in de beginperiode van het onderzoek nog wel eens hangen in de technologische discussies (Wat is er zoal mogelijk? Wat doen we met de snoeren en haspels?) en kwamen niet altijd toe aan het stellen van de pedagogische en didactische vragen over het onderwijs.

In hun hoofdstuk wezen Consten, Van Driel en Walinga in 2014 al op de noodzaak van een zorgvuldige integratie van inhoud, didactiek en technologie (conform het TPACK model). Zij wezen toen ook al op het belang om de technologie te verbinden met de didactische vragen over het leren bewegen, de fasen in het leerproces en het niveau van de deelnemers. Die integratie van technologie, inhoud en didactiek bleek in de praktijk vaak een nogal grillig en soms weerbarstig proces. Ook in nieuwe vervolgonderzoeken (zoals dat naar de ‘slimme vloeren’; zie het andere artikel in dit nummer) hebben we gemerkt dat die integratie vraagt om tijd en zorgvuldigheid.

De cruciale vraag is nu natuurlijk: is er iets veranderd in de waarde en relevantie van onderzoek? We durven daar met enige voorzichtig wel ‘ja’ op te antwoorden. Meer recente internationale publicaties (zie: Koekoek & Van Hilvoorde, 2018) laten een mooi palet zien van relevant onderzoek voor het bewegingsonderwijs. Daarbij kan gedacht worden aan videofeedback, self-modelling, beoordeling, het gebruik van social media, het gebruik van virtual en augmented reality, maar evengoed aan kritische perspectieven op de cultuur van ‘surveillance’ of de relatie tussen technologie en het ‘hidden curriculum’ (vgl. Van Doodewaard & Knoppers, 2018).

Destructieve ideologie

“De gedachte dat de leraar slechts een begeleider is, die de leerling met behulp van nieuwe media coacht in de eigen zoektocht naar kennis, is voor het onderwijs een destructieve ideologie gebleken.”

Dit is wat je noemt een sweeping statement. Hoewel er veel meer nuance denkbaar is tussen ‘de gedachte’ en ‘destructie’ staan we nog steeds achter dit citaat. Digitale technologie legt geen methode of onderwijsideologie op, maar schuurt wel heel makkelijk aan tegen

platte ideeën over zelfsturing en gepersonaliseerd leren. Digitalisering betekent niet: film de hurksprong, laat de beelden zien en het kind neemt de motorische ontwikkeling zelf ter hand. In dat proces van (zelf)sturing en feedback spelen allerlei variabelen een rol (zoals motivatie, inschatting van de eigen mogelijkheden), die in het onderwijs van groot belang blijven en ook in nieuw onderzoek belicht worden (zoals in het promotieonderzoek van Joop Duivenvoorden naar zelfsturing in het bewegingsonderwijs).

Geen projectie op het kind

“Het staat iedere volwassene natuurlijk vrij om alles van zichzelf te meten en op te slaan en desnoods te delen met een ieder die daarin is geïnteresseerd. Het is echter wat anders om de volwassen preoccupatie met gezondheid en de inperking van die gezondheid tot meetbare parameters, te projecteren op kinderen of onkritisch te introduceren in het onderwijs.”

De tegenstelling die we hier wat scherp neerzetten is naar ons idee nog steeds actueel en relevant. Je hoeft Foucault niet te hebben gelezen om te realiseren dat er een spanning bestaat tussen enerzijds wetenschappelijke en commerciële belangen (waar het bijvoorbeeld gaat om het verzamelen en gebruiken van big data) en anderzijds de meer pedagogische en morele overwegingen (bijvoorbeeld ten aanzien van privacy, controle, toezicht). Dat het wandelen in coronatijd een hoge vlucht heeft genomen mag worden toegejuicht, maar we mogen toch veronderstellen dat het tellen van stappen en calorieën geen navolging krijgt in het onderwijs. Het aloude onderscheid tussen intrinsieke en extrinsieke motivatie heeft nog steeds pedagogische relevantie, zeker waar het gaat om de toenemende introductie en oarming van gamificatie, waarin beloningssystemen worden benut die niet altijd synchroon lopen met inhoudelijke doelstellingen van het onderwijs.

Ruime aandacht voor nieuwe vormen

“Gedigitaliseerde spelen zijn niet per definitie een bedreiging voor sportparticipatie. Maar hoe die relatie precies is, daar is op dit moment nog weinig over bekend. We weten bijvoorbeeld nog heel weinig over de effecten van gaming en e-sports op de interpretatie van de eigen sportieve mogelijkheden en de waardering en beleving van het eigen lichaam. Ook is er weinig bekend over mogelijke relaties tussen de beleving en spelervaring bij e-sports en traditionele sport. [...] Nieuwe vormen van ‘digitale sportbeoefening’, zoals ‘e-sport’ en de World Cyber Games, stellen ook onze gangbare denkbeelden over het concept sport op de proef.”

In het boek uit 2014 besteedden we ruime aandacht aan nieuwe vormen van digitale sport en e-sport. Jaap Kleinpaste stelde in zijn hoofdstuk de vraag wat bewegingsspelletjes te bieden hebben voor het bewegingsonderwijs en de sport. Ook gaf hij een mooi sport-antropologisch inkijkje in de keuken van de eerste officiële e-sportclub in Nederland en interviewde hij een gamer van die eerste Nederlandse e-sportclub in Enschede. Hij interviewde ook Jasper Schoo, voorzitter van de e-sportbond. Die sprak bij de start in 2011 de hoop uit dat e-sport door de komst van verenigingen meer structuur, stabiliteit en zichtbaarheid zou krijgen. En wij schreven: *“Of dit inderdaad de eerste stappen zijn op weg naar de popularisering van gamen als sport, is een vraag waar we pas over pakweg tien jaar een zinvol antwoord op kunnen geven.”*

E-sport serieus?

In tien jaar is er zeker het een en ander gebeurd als het gaat om e-sport, zowel wat betreft erkenning als bekendheid. In 2016 beargumenteerden we (Van Hilvoorde & Pot, 2016) dat het in e-sport wel degelijk gaat om het aanleren van ‘Fundamental movement skills’ en om ‘belichaamde activiteiten’ en is daarmee niet te verwarren met het begrip *gamification*. Daar was niet iedereen het mee eens, maar inmiddels is dat een visie die op veel plekken wordt gedeeld (zoals in een recente publicatie van Kenniscentrum Sport & Beweging) en wordt e-sport steeds vaker opgevat als serieuze vorm van sportbeoefening.

De vraag die we stelden of e-sport daarmee ook een plek verdient in het bewegingsonderwijs werd nog vooral als provocatief opgevat. Maar dat is het niet. Die vraag is zeker relevant en zal nog wel blijven terugkeren. Overigens geven we goede argumenten om dat niet, of met mate te doen, maar die argumenten kunnen we niet baseren op het (niet-bestaande) onderscheid ‘wel fysiek’ of ‘niet fysiek’, maar heeft vooral te maken met het type activiteit en de verschillen in typen van samenwerking en (zichtbaar) samenspel. Op dit moment kunnen we echter niet geheel uitsluiten dat deze opmerking over tien jaar wordt neergezet als kortzichtig of gedateerd.

Voor wie nog even wil terugkijken? Scan de QR-code.



Literatuur

Hilvoorde, I. van & Kleinpaste, J. (red.) (2014). *Van tikken naar taggen. Digitalisering van bewegingsonderwijs en sport*. Deventer: ...daM Uitgeverij

Hilvoorde, I. van, & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27.

Koekoek, J. & Van Hilvoorde, I. (eds., 2018). *Digital Technology in Physical Education: Global Perspectives*. London: Routledge.

Van Doodewaard, C., & Knoppers, A. (2018). Digital technologie and the hidden curriculum in the educational praxis of physical education. In: Koekoek, J. & Van Hilvoorde, I. (eds.). *Digital Technology in Physical Education: Global Perspectives* (pp.164-180), London: Routledge.

Foto

Hans Dijkhoff

Contact

im.van.hilvoorde@windesheim.nl

Kernwoorden

digitalisering, innovatie, didactiek