



designing the digital good

**Lesprogramma voor docenten,
fase 1 ontwerpwedstrijd**

Educatieproject in het teken van Martha Nussbaums
capability-benadering

Inleiding

De centrale vraag van de wedstrijd *Designing the digital Good* luidt: Ontwerp een instrument dat het mentale welzijn van jongeren in de digitale wereld bevordert. Of in termen van de Amerikaanse filosoof Martha Nussbaum, laureaat van de Spinozalens 2022: Ontwerp een instrument dat de *capabilities* van jongeren in de digitale wereld bevordert.

Drie benaderingen

In die vraag komen drie benaderingen samen, die elk hun meerwaarde hebben:

1. We benaderen de digitale wereld op een positieve manier, zonder weg te kijken voor de nadelige gevolgen ervan. We spreken daarom ook liever van digitale neveneffecten dan van digitale schade of meerwaarde. Eenzelfde Facebook-groep kan bijvoorbeeld zowel mensen uitsluiten als een gevoel van samenhang versterken. De digitale leefwereld presenteren we aan de hand van vier thema's: 1. Digitaal netwerken; 2. Plek voor (zelf)ontwikkeling; 3. Overal toegang tot kennis; 4. Nieuwe dimensies voor sociaal contact. Elk thema brengt een bepaald spanningsveld met zich mee. Zo kunnen nieuwe dimensies voor sociaal contact onderlinge contacten versterken, maar ook tot uitsluiting en pestgedrag leiden.
2. We vertalen mentaal welzijn in de tien menselijke mogelijkheden of *capabilities* zoals die geformuleerd zijn door Nussbaum. Haar *capability*-benadering geeft zowel een brede als een concrete invulling van het begrip welzijn. Denk maar aan de *capability* om vrij te kunnen reizen of de mogelijkheid om te kunnen spelen. Aantrekkelijk aan Nussbaums theorie is dat ze geen eisenpakket formuleert waaraan het leven van jongeren (en mensen in het algemeen) moet voldoen; ze omschrijft slechts de mogelijkheden die een rechtvaardige samenleving hun moet bieden. Ieder mens is vrij om een bepaalde *capability* vorm te geven of om dat niet te doen.
3. *Social design* of *design thinking* pakt maatschappelijke problemen bij de wortel aan door diepgaand behoefte-onderzoek bij de doelgroep in kwestie te doen. We laten de deelnemers kennismaken met deze werkwijze en formuleren daarbij behoeftes in termen van *capabilities*. Daarmee leren jongeren eerst een aantal dilemma's in de digitale wereld en een bijbehorende doelgroep systematisch te verkennen, en daarna pas een mogelijke oplossing voor een probleem te denken. *Social design* werkt dus van abstract naar concreet. Dat zal voor veel leerlingen wel even wennen zijn, maar het leert hen ook om hun blikveld te verbreden en niet direct in een oplossing te schieten.

De lessen

Hieronder onze suggesties voor de opbouw van de eerste fase van de wedstrijd, die stapsgewijs tot het formuleren van een ontwerpvraag leidt. Daarbij gaan we uit van drie lessen van zo'n vijftig minuten. Een deel van de opdrachten maken leerlingen in de klas, een deel nemen ze mee als een (behapbare) huiswerkopdracht. Werk je met blokken van 80 minuten of meer, dan kunnen (bijna) alle opdrachten in de klas gemaakt worden. Leerlingen werken aan de wedstrijd in teams van maximaal vier personen.

Templates

Voor de wedstrijd hebben we voor de leerlingen diverse templates of werkbladen in PDF-vorm gemaakt. Er zijn twee mogelijkheden:

1. Leerlingen vullen de templates digitaal in op hun laptops;
 2. Docenten delen aan het begin van de les een printje van de templates uit, leerlingen vullen die met de hand in.
- **Let op!** Leerlingen moeten de ingevulde templates goed bewaren! Herinner leerlingen er regelmatig aan de ingevulde templates op te slaan of een foto van beschreven templates te maken. Aan het eind van fase 1 mailen leerlingen per team hun ontwerpvraag via het digitale wedstrijdformulier op [google.docs](https://docs.google.com). Ze uploaden ook de ingevulde templates (ingevulde PDF's of foto's van templates).

Kick-off en vragenuurtje voor docenten

Tijdens de digitale kick-off van de ontwerpwedstrijd op 15 september 2022 om 20.00 uur kun je vragen over de lessen aan het projectteam stellen. Op 29 september 2022 om 20.00 uur organiseren we nog een digitaal vragenuurtje voor docenten. Waarschijnlijk heb je er dan een of twee projectlessen opzitten. Deelnemende docenten krijgen hiervoor tijdig een Zoom-link.

Leerlingen brengen vaak ettelijke uren per dag door in de digitale wereld. Hopelijk laat de ontwerpwedstrijd hun de praktische relevantie van filosofie voor hun eigen leefomgeving ervaren!

Veel succes!

Regine Dugardyn, Bastiaan Bervoets, Laura Abbink, Nienke van der Straten, Naomi Jacobs, en Maureen en Roxy Wachtmeester, het projectteam *Designing the Digital Good*, een initiatief van Stichting Internationale Spinozalens in samenwerking met Garage 2020

Les 1: op zoek naar thema en doelgroep

In de eerste les maken de leerlingen zich de basisbeginselen van *social design* en de *capability*-benadering eigen, vormen ze teams van maximaal vier deelnemers en kiezen ze een thema uit de digitale wereld en de doelgroep waar ze voor willen werken.

Materiaal

- Mini-masterclasses 1 en 2.
- Templates: 1a *Thema Kiezen* en 1b *Doelgroep kiezen*.
- Spiekbrief.

Mogelijke opbouw

Deel 1 - Introductie *social design* en *capability*-benadering (10 minuten).

- Klassikaal: Bekijk de video van mini-masterclass 1 (5 minuten).
- Klassikaal: Check of leerlingen de *basics* van *social design* en de *capability*-benadering begrepen hebben. Doe dat aan de hand van de discussievraag 'Welke *capability* is voor jou de belangrijkste in je leven?', die Naomi op het eind van masterclasses 1 stelt (5 minuten).

Deel 2 - Keuze thema en doelgroep (40 minuten)

- Klassikaal: Deel de klas in teams van maximaal vier leerlingen in; laat alle leerlingen vervolgens de templates 1a en 1b downloaden/deel printjes uit (elke leerling krijgt printjes) (5 minuten).
- Klassikaal: Bekijk video van masterclass 2 (5 minuten).
- Klassikaal: neem de template 1a met de klas door en beantwoordt eventuele vragen over video of template (5 minuten).
- In teams: leerlingen vullen template 1a in: ze kiezen een van de vier thema's en daarbinnen een concreet onderwerp waar ze in het vervolg van de wedstrijd aan zullen werken (10 minuten).
- Klassikaal: neem template 1b met de klas door en beantwoord eventuele vragen (5 minuten).
 - Neem ook de *capabilities* uit de Spiekbrief door.
 - Maak duidelijk dat hoe verder de doelgroep van de leerlingen afstaat, hoe uitdagender de volgende fases van de wedstrijd worden (zie les 2). Als er bijvoorbeeld niemand uit het team of in de klas onder de doelgroep valt, zullen ze alle interviewkandidaten buiten de deur moeten zoeken.

- In teams: leerlingen bepalen alvast welke twee *capabilities* in het geding zijn bij het door hen gekozen thema/onderwerp en vullen die in op template 1b (5 minuten).
- Klassikaal: Check of de leerlingen nog vragen hebben en formuleer de huiswerkopdracht (5 minuten).

Huiswerk

- Elke leerling nodigt twee personen die hij/zij/hen wil interviewen (tijdens af na afloop van les 2) en vult dat in op template 1b (ca. 30 minuten). (In totaal zijn dat dus acht geïnterviewden per team).
 - Een goede bekende (klas- of teamgenoot, goede vriendin, broer, et cetera).
 - Een vage bekende (iemand uit de klas waar ze nauwelijks mee omgaan, iemand uit een andere klas, iemand van de sportclub, buurmeisje et cetera).

Resultaat (inclusief huiswerk)

Leerlingen hebben template 1a en 1b ingevuld en opgeslagen/gefotografeerd.

Les 2: voorbereiding behoefte-onderzoek

In deze les leren de leerlingen wat het doel van behoefteonderzoek is, hoe ze dat onderzoek aan de hand van *capabilities* kunnen opzetten en bereiden ze hun interviews met twee vertegenwoordigers van de doelgroep voor.

Materiaal

- Mini-masterclass 3.
- Voor elke geïnterviewde (dus totaal 8 per team) template 2a en 2b (behoefte-onderzoek).
- Spiekbrief.

Mogelijke opbouw

- Klassikaal: Check of iedereen template 1b heeft ingevuld (huiswerk), ga na of daarover nog vragen zijn en laat leerlingen template 2a en 2b downloaden/deel printjes uit (5 minuten).
- Klassikaal: Bekijk mini-masterclass 3 (5 minuten).
- Klassikaal: Beantwoord vragen van leerlingen over de masterclass en neem met de klas template 2a en 2b door (10 minuten).
- In teams: Leerlingen vullen op template 2a alvast de gegevens van de geïnterviewde in (15 minuten).
- In teams: Leerlingen oefenen met elkaar de interviews (één leerling interviewt, één leerling wordt geïnterviewd, twee andere leerlingen luisteren en geven feedback; eventueel kan voor dit interview template 2b verder ingevuld worden (20 minuten).
- Klassikaal: check of leerlingen nog vragen hebben over de interviews en bespreek wat je van het huiswerk verwacht: per team acht volledig ingevulde templates 2 (5 minuten).

Huiswerk

Elke leerling gaat twee personen interviewen, een close iemand en een kennis. Leerlingen mogen ook in stellen van twee vier personen interviewen. Ze maken aantekeningen tijdens het gesprek (of nemen het op met hun mobiel). Direct na het gesprek vullen ze de antwoorden op template 2b in (ca. 30 minuten per interview).

Resultaat (inclusief huiswerk)

Per team 8 ingevulde en opgeslagen/gefotografeerde templates 2a en 2b.

Les 3: voorbereiding ontwerpvrage aan de hand van persona's

Leerlingen leren de verzamelde informatie uit de interviews te interpreteren en abstraheren door drie 'persona's' te maken. Aan de hand van de *capabilities* kiezen ze vervolgens één persona voor wie ze ontwerpvrage gaan formuleren en kiezen ze welke van de twee gekozen *capabilities* voor die persona het meest relevant is. Vervolgens formuleren ze hoe de ideale situatie voor de betrokken persona eruit moet komen te zien. Uit deze opdrachten volgt bijna vanzelf de ontwerpvrage. Als de leerlingen hun vrage en de bijbehorende, ingevulde templates naar het projectteam hebben gestuurd, is de eerste fase van de wedstrijd afgerond.

Materiaal

- Masterclass 4.
- Spiekbrief.
- Templates 3a (persona's), 3b (Kies één persona en één *capability*), 3c (huidige en ideale situatie) en 3d (ontwerpvrage).

Mogelijke opbouw

- Klassikaal: Check of elk team acht ingevulde templates 2 heeft, ga na of daarover nog vragen zijn en laat template 3a en templates 3b t/m 3d downloaden/deel per team drie printjes uit van template 3a en één van templates 3b t/m 3d (5 minuten).
- Klassikaal: Bekijk mini-masterclass 4 (5 minuten).
- Klassikaal: Beantwoord vragen van leerlingen over masterclass en neem met de klas templates 3a over de persona's door (5 minuten).
- In teams: Leerlingen maken drie persona's aan de hand van interviewformulieren en vullen drie templates 3a in (20 minuten).
- Klassikaal: Neem de templates 3b t/m 3d door met de leerlingen en beantwoord hun vragen. Maak duidelijk dat in Nussbaums theorie de tien *capabilities* een samenhangend geheel vormen – een rechtvaardige samenleving maakt de realisatie van alle tien mogelijk – maar we om praktische redenen vragen er één uit te pikken. Anders wordt het formuleren van de ontwerpvrage te complex. (5 minuten).
- In teams: Leerlingen brainstormen over hun antwoorden voor templates 3b t/m 3d en vullen die zo veel mogelijk in (10 minuten).
- Klassikaal: geef de laatste huiswerkopdracht mee, inclusief de instructies voor afronding fase 1 van de ontwerpwedstrijd (5 minuten).

Huiswerk

- Elk team voltooit het invullen van templates 3c t/m 3d (zodanig ook nog 3 x 3a).
- Elk team vult het google-formulier voor de wedstrijd met als bijlage de uploads van alle ingevulde templates.

Resultaat (inclusief huiswerk)

Afgeronde eerste fase van de wedstrijd *Designing the Digital Good!*

Deadline fase 1

Let op de deadline van fase 1. Leerlingen dienen uiterlijk op 15 oktober 2022 hun templates via [google.docs](https://www.google.com/docs) op te sturen.



Designing the Digital Good is een initiatief van de Stichting Internationale Spinozaprijs. Het educatieve project werd ontwikkeld in samenwerking met Garage 2020 en dr. Naomi Jacobs (Universiteit Twente). Het project is mede mogelijk gemaakt door het Algemeen Nederlands Verbond, DPG Media, Janssen Biologics BV, imec, M.A.O.C. Gravin van Bylandt Stichting, Filosofie Magazine, Stichting Utopa, Takeda Nederland BV, Vereniging Vrienden van de ISVW, Anton Jurgens Fonds en Rijksuniversiteit Groningen.

designing the digital good

