

Scenarioplanning: een blik in de toekomst van het leren

Individueel of gemeenschappelijk belang en de rol van technologie

door Harm Weistra



H. Weistra werkt als zelfstandig adviseur. Hij is lid van de redactiecommissie van Opleiding & Ontwikkeling. E-mail: harm@weistra.net

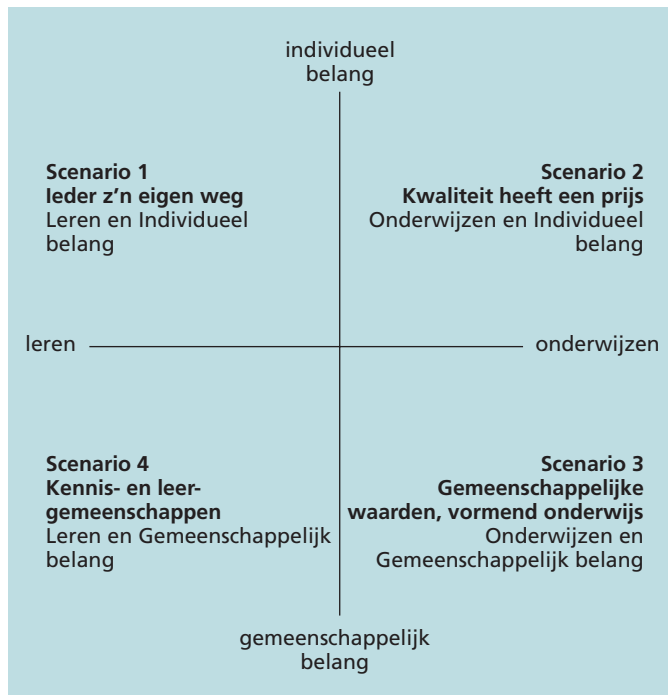
Zet het gebruik van technologie binnen het leerdomein door? Krijgen we een maatschappij waarin het individuele belang of het gemeenschappelijke belang vooropstaat? Het zijn vragen uit twee van de scenariostudies die het afgelopen jaar zijn verschenen. In dit artikel een nadere beschouwing van die studies: 'Leerpraktijken van 2020' van het IVLOS en de Edinburgh Scenario's die op het eLearninternational World Summit 2004 zijn gepresenteerd.

Scenario's verkennen de toekomst. Zij voorspellen niet wat er gaat gebeuren, maar wat *zou kunnen* gebeuren. Grote organisaties als Shell hebben al meer dan dertig jaar specialisten in dienst die een toekomst proberen te schetsen op basis waarvan de organisatie haar strategie kan uitzetten. Scenarioplanners zijn geen helderzienden of toekomstvoorspellers. Wat zij vooral proberen, is het in kaart brengen van de belangrijkste onzekerheden. Scenario's worden dan ook ingezet als de toekomst te complex en te onzeker is om betrouwbare voorspellingen te doen. 'Scenarios are a tool for helping us take a long view in a world of great uncertainty. They are stories about the ways the world might turn out tomorrow that can help us recognize and adapt to changing aspects of our current environment.' (Schwartz, 1996). Meestal gaan scenarioplanners uit van twee dominante ontwikkelingen die een grote invloed hebben op (een bepaald terrein van) de maatschappij en die beide in hoge mate onzeker zijn.

Scenario's tonen vooral de onzekerheden van dit moment

Deze twee ontwikkelingen worden dan als dimensies uitgezet op de assen van een matrix. De vier kwadranten van de matrix representeren de mogelijke scenario's (zie figuur 1). Vervolgens wordt elk van die vier scenario's verder verkend en uitgewerkt. Bij de uitwerking wordt geprobeerd een realistisch beeld te schetsen van hoe – in dit voorbeeld – de leersituatie er over een aantal jaren zou kunnen uitzien.

Onzekerheden Het aardige van scenario's is dat ze niet alleen iets zeggen over de toekomst, maar misschien nog wel veel meer over de onzekerheden van dit moment. Uit de belangstelling van het onderwijs voor scenarioplanning



Figuur 1: De IVLOS-scenario's.

kan worden afgeleid dat er onzekerheid is over de inrichting van onderwijs- en leerpraktijken. Door de onlangs gepresenteerde scenariostudies te analyseren, zouden we dus een beeld moeten krijgen met welke onzekerheden beleidsmakers worstelen.

IVLOS Het IVLOS – het Interfacultair Instituut voor Lerarenopleiding, Onderwijsontwikkeling en Studievoordigheden van de Universiteit Utrecht – greep het afgelopen najaar z'n derde lustrum aan om een congres te organiseren en te kijken naar de 'leerpraktijken van 2020'. Onder het motto '(On)voorstelbaar (on)voorspelbaar' werd de deelnemers aan de hand van vier scenario's een blik gegund op vier mogelijke inrichtingen van het onderwijs.

Het IVLOS definieerde de volgende onzekerheden:

- de vormgeving van leersituaties: zal die primair gericht zijn op *leren* (vraaggestuurd) of op *onderwijzen* (aanbodgestuurd);
- het dominante belang: staat in de samenleving het *individuele belang* of het *gemeenschappelijke belang* centraal.

Het IVLOS vraagt zich dus af of de beweging naar vraaggestuurd leren doorzet of dat aanbodgestuurd onderwijs de dominante vorm gaat worden en of de individualisering van de maatschappij doorzet of dat we in 2020 meer oog hebben voor wat ons bindt.

Figuur 1 geeft een overzicht van de vier scenario's, tabel 1 geeft aan wat van elk van die scenario's de belangrijkste kenmerken zijn.

Edinburgh Onder het motto 'A journey to the Future of eLearning' werden begin vorig jaar op de eLearning World Summit de Edinburgh Scenario's gepresenteerd. Deze scenario's zijn ontwikkeld in opdracht van Scottish Enterprise, de Schotse ontwikkelingsmaatschappij, die als doel heeft de Schotse economie te stimuleren. Centraal stond de vraag hoe e-learning zich zal ontwikkelen. Als onzekere factoren werden gedefinieerd:

- hoe snel gaan de technologische ontwikkelingen de komende tien jaar;
- komt er een doorbraak in ons begrip van hoe mensen leren;
- zorgt technologie voor meer interactie en weet technologie mensen te verbinden;
- weet technologie aan te sluiten bij de werkelijke behoeften van de mens;
- krijgen grote organisaties meer of minder macht;
- waarop ligt het accent bij het leren: organisatie- of individueel belang;
- bij wie ligt de controle over het leren;
- wat wordt de invloed van nieuwe spelers en landen op de wereldmarkt?

Deze onzekerheden zijn samengevat tot de volgende twee dominante onzekere ontwikkelingen:

- de acceptatie en toepassing van technologie in de maatschappij: wijdverspreide versus fragmentarische inzet van technologie;

Belangrijkste kenmerken van de scenario's:

Scenario 1

- de overheid trekt zich terug; vrijmarkteconomie
- onderwijsvraag en -aanbod verloopt via veilingsites
- geen leerplicht en centrale examens meer
- iedereen kan docent, coach en expert zijn
- je portfolio bepaalt je waarde

Scenario 2

- grote belangentegenstellingen in de samenleving
- onderwijsinstellingen autonoom: concurrentie en differentiatie
- alleen eindtermen nog centraal
- functiedifferentiatie in het onderwijs
- geen verschil meer tussen HBO en universiteit
- zowel campus- als virtuele opleidingen
- veel duale trajecten

Scenario 3

- nadruk op een multiculturele samenleving
- normen- en waardedebat staat centraal
- onderwijs speelt sleutelrol bij inburgering
- sturing op pedagogische eindtermen
- brede bachelors met nadruk op academische en maatschappelijke vorming

Scenario 4

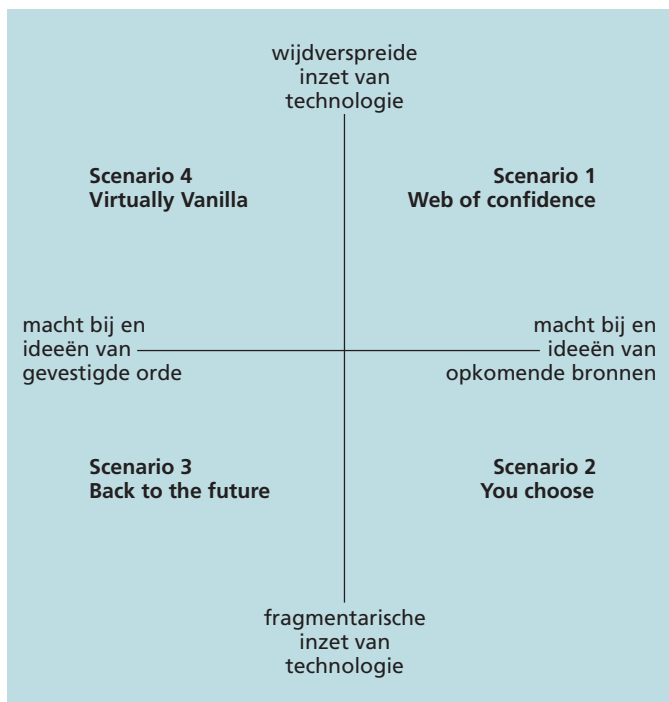
- een multiculturele samenleving met nadruk op welzijn
- communities organiseren het onderwijs
- ouders en bedrijven begeleiden mee
- veel praktijkgebaseerd projectonderwijs
- studenten zijn junioren in projectteams

Tabel 1: Belangrijkste kenmerken van de vier IVLOS-scenario's.



- de bron van macht, invloed en ideeën: hiërarchische maatschappij en organisaties, met de macht bij de gevestigde orde, versus netwerkmaatschappij met de macht bij decentrale nieuwe bronnen (zie figuur 2).

Overeenkomsten Bij het IVLOS ligt het accent op het reguliere onderwijs, de Edinburgh Scenario's gaan vooral uit van het leren en opleiden binnen organisaties. De beide scenariostudies hebben evenwel gemeenschappelijk dat ze kijken naar de inrichting van de leerfunctie in de komende tien tot vijftien jaar. Deels benoemen ze dezelfde onzekere factoren. Zo kun je stellen dat de vraag over de controle over het leren (Edinburgh) raakvlakken heeft met de onzeker-



Figuur 2: De Edinburgh Scenario's.

heid over aanbod- of vraaggestuurd leren (IVLOS) en dat de onzekerheid over organisatie- of individueel belang (Edinburgh) overeenkomt met de vraag naar individueel en gemeenschappelijk belang (IVLOS). Beide scenariostudies laten dus zien dat we onzeker zijn over de inrichting van de maatschappij en van organisaties. Daarbij gaat het om vragen als: bij wie ligt de macht? Hoe gaan we met elkaar om? Krijgen we een maatschappij waarin het individuele belang of het gemeenschappelijk belang vooropstaat? Die laatste onzekerheid wordt bevestigd in het Sociaal en Cultureel Rapport 2004 van het Sociaal en Cultureel Planbureau, dat stelt: 'Nederlanders vrezen dat de toekomst er heel anders uitziet dan ze wensen: harder en competitiever. Liever zouden ze een samenleving willen met meer gemeenschapszin en solidariteit.' (citaat uit het NRC van 25 oktober 2004). Die angst is er ook ten aanzien van het onderwijs: 'Ook in het onderwijs gaapt een kloof tussen wensen en verwachtingen. Men verwacht meer selectie en meer competitie, en een hogere eigen bijdrage van ouders en studenten. Maar slechts weinigen willen dat ook.' (idem).

Verschillen Maar het verschil tussen de beide scenariostudies is minstens zo interessant. En dat verschil zit vooral in de manier waarop naar technologie wordt gekeken. De scenario's van het IVLOS zijn gebaseerd op drie ontwikkelingen die als gegeven worden beschouwd: 1 globalisering, 2 multiculturalisering en 3 informatisering. Als het om de inzet van technologie gaat (informatisering), vraagt het IVLOS zich niet af *of*, maar *hoe* technologie wordt ingezet. Bij het IVLOS wordt technologie in scenario 1 – waar het individueel belang vooropstaat – ingezet om een grote keuzevrijheid van de individuele lerende te realiseren; in scenario 3 – waar het gemeenschappelijk belang vooropstaat – wordt technologie ingezet voor het vormgeven en ondersteunen van zogenaamde ken-

Inzet van technologie voor nieuwe generatie een gegeven

nisgemeenschappen. In scenario 1 ondersteunt de technologie dus de individuele lerende, in scenario 3 groepen lerenden.

De Edinburgh Scenario's gaan er vanuit dat er een toekomst mogelijk is waarin technologie niet breed wordt ingezet. Van scenario 3 wordt aangegeven dat er sprake is van gestandaardiseerde, traditionele vormen van opleiden, waarbij technologie geen tot een marginale rol speelt. Scenario 4 gaat er vanuit dat de informatie- en communicatietechnologie binnen het leerdomein leidt tot frustraties, waardoor uiteindelijk wordt teruggegrepen op meer traditionele technologieën als de televisie.

Bij IVLOS is het gebruik van technologie een afgeleide van de fundamentele keuzes die de maatschappij de komende jaren op andere terreinen maakt. Bij de Edinburgh Scenario's is het gebruik van technologie een keuze op zich.



Onderliggende gedachte bij beide scenario's is overigens dat technologie pas succesvol kan zijn als het zich aanpast aan de behoeften van de mens. Het IVLOS lijkt er (impliciet) vanuit te gaan dat de techniek zich zal aanpassen, dan wel dat we de technologische mogelijkheden zodanig zullen toepassen, dat het past binnen de gemaakte keuzes. Bij twee van de vier Edinburgh Scenario's wordt er vanuit gegaan dat de inzet van technologie zal leiden tot frustraties, omdat de geboden mogelijkheden niet parallel lopen met de behoeften van de mens. Maar ondanks het feit dat de Edinburgh Scenario's deze (theoretische) mogelijkheid schetsen van een wereld zonder breed gebruik van technologie, ging op het congres in Edinburgh vrijwel alle aandacht uit naar scenario 1 – web of confidence – dat er vanuit gaat dat:

- de maatschappij verandert dankzij de mogelijkheden van de technologie;
- technologie zorgt voor creatieve, maatwerkoplossingen;
- toepassingen als gaming en simulaties nieuwe leermodellen mogelijk maken;
- technologie zorgt voor nieuwe ideeën die onderwijs en opleidingen nieuwe mogelijkheden geven.

De Edinburgh Scenario's lijken dan ook minder te gaan om de vraag 'wat zijn mogelijke en realistische scenario's en wat zouden we de komende tien jaar kun-

nen verwachten', dan wel om de vraag 'wat zijn theoretische scenario's en wat moeten we doen om het meest wenselijke scenario waar te maken'. Daarmee kiest Edinburgh voor een normatieve benadering: '...the normative approach starts with a scenario or set of characteristics at the end of the time horizon, and then works backwards to see what it would take to get there and whether it is plausible.' (Wilkinson & Eidinow, 2003).

Nieuwe generatie Het is inderdaad de vraag in hoeverre technologische ontwikkelingen zijn tegen te houden. Tenminste, dat zou de conclusie moeten zijn na de presentatie die trendwatcher Carl Rohde gaf op het IVLOS-congres. Rohde is grondlegger van Sign of the Times, een wereldwijd virtueel netwerk van wetenschappelijke onderzoekers die 'mentaliteitsstudies' uitvoeren, oftewel analyses van wat consumenten bezighoudt en wat zij belangrijk vinden. Rohde liet overtuigend zien hoezeer technologie geïntegreerd is in het (sociale) leven van wat hij noemt de *computer game generation* (jongeren tussen de 6 en 14 jaar oud) en de *generation search* (tussen de 15 en 26 jaar). Dat deed hij aan de hand van de 'soft spots' van deze jongeren. Soft spots omschrijven wat een generatie beweegt, wat de collectieve angsten, verlangens en ambities zijn. Voor de compu-



Carl Rohde. Bron: Rob Houwen, UU IVLOS/II&M.

ter game generation zijn de soft spots: *respect my authority* en *interactieve kicks*. De behoefte aan respect verklaart Rohde uit het feit dat er 'voor het eerst een generatie is die is opgevoed door ouders die beiden werken en die zich schuldig voelen over het feit dat ze zo weinig thuis zijn. Als ze thuis zijn, willen ze het *perfecte moment* creëren. Kinderen weten dat en leren hun onderhandelingspositie uit te buiten: *you will respect my authority*'. Wat *interactieve kicks* betreft, televisie is

Vraaggestuurde leersituaties voor (veeleisende) individuen of onderling verbonden lerenden

passief en daarom uit, computergames zijn interactief en in. De behoefte aan interactiviteit is een van de verklaringen voor het enorme succes van een soft-waretoepassing als messenger, het is actief en interactief. De soft spots van de *generation search* zijn onder andere: *ambitie*, *belonging* (ergens bijhoren) en *feeling connected* (de behoefte om zich verbonden te voelen en verbonden te zijn).

Conclusies Als de *soft spots* van de nieuwe generatie een betrouwbare indicator zijn van de kant die de maatschappij opgaat, dan zijn daaruit conclusies te trekken over de beide scenariostudies. Technologie lijkt voor zowel de *computer game generation* als de *generation search* een gegeven, wat zou betekenen dat de Edinburgh Scenario's 2 en 3 niet realistisch zijn. De behoefte aan respect van

de *computer game generation* en de bedrevenheid in het bouwen van (virtuele) netwerken van de *generation search*, staan haaks op een sterk hiërarchische maatschappij, waarmee scenario 4 ook zou afvallen. Dan komen we uit bij scenario 1, dat in Edinburgh ook nadrukkelijk de voorkeur had.

Conclusies ten aanzien van de scenario's van het IVLOS zijn moeilijker te trekken. Daaruit valt op te maken dat het IVLOS beter in staat is geweest de fundamentele onzekerheden te definiëren (bij de Edinburgh Scenario's lijkt het meer te gaan om theoretische mogelijkheden dan om onzekerheden). Op basis van de soft spots *belonging* en *feeling connected* van de *generation search*, zou je mogen verwachten dat er meer aandacht zal zijn voor het algemene dan het individuele belang. Maar op basis van de soft spot *respect my authority* van de *computer game generation* valt het omgekeerde te verwachten. Omdat de soft spot *respect my authority* beter lijkt aan te sluiten bij vraaggestuurd dan bij aanbodgestuurd leren, zouden we voor de *computer game generation* uitkomen bij scenario 1 van het IVLOS. Maar voor *generation search* lijken we op basis van de soft spots *belonging* en *feeling connected* bij scenario 3 of 4 uitkomen. Bij het IVLOS lijkt daarmee scenario 2 het minst waarschijnlijk. En als *generation search* de waarden en normen in scenario 3 – net als nogal wat bezoekers van het IVLOS-congres – associeert met de jaren '50 en een 'spruitjeslucht', dan zouden we bij scenario 4 uitkomen. Dat zou betekenen dat onderwijskundigen kunnen uitgaan van een verschuiving naar vraaggestuurde leersituaties. Maar voor pedagogen blijft het voorsnog onzeker of het onderwijs te maken krijgt met groepen (veeleisende) individuen of met lerenden die zich onderling verbonden voelen.

Literatuur

- Graaff, R. de & J. Nekkers, I. van den Berg & J. Zuylen (red.). (On)voorstelbaar (on)voorspelbaar; leerpraktijken in 2020. *Studiehuis* nr. 61, januari 2005. Tilburg: MesoConsult.
- Schwartz, P. (1996). *The Art of the Long View: Planning for the Future in an Uncertain World*. New York: Bantam Doubleday Dell Publishing Group.
- Wilkinson, A & E. Eidinow (2003). A brief introduction to building and using scenarios. In: *Journal of Risk Research* 6 (July), pp. 295-296.

Verder lezen:

De uitgewerkte IVLOS-scenario's zijn te lezen op: www.surf.nl/owd2004/upload/5a-lustrumscenariostudie_ivlos.pdf
 De presentatie van de Edinburgh Scenario's is te bekijken en te beluisteren op: <http://macromedia.marketing.pr.breezecentral.com/p59799126/>
 De presentaties zijn te downloaden op: www.elearninternational.co.uk/2004/test/2004/schedule_day1.asp
 Een verslag van het congres is te vinden op de website van de Stichting Surf: <http://e-learning.surf.nl/e-learning/artikelen/2286>
 Een verslag van de presentatie van Rohde is te vinden op de weblog van Wilfred Rubens: http://wilfredrubens.typepad.com/wilfred_rubens_weblog/2004/10/
 De website van Sign of the Times: www.signofthetime.nl