



TOEKOMST VAN ONDERWIJS

Dit tijdsgewricht – met snel veranderende processen, overbodig wordende beroepen en een toenemende behoefte aan nog niet te omschrijven specialismen – vergt een herdefiniëring van het begrip onderwijs in het algemeen en school in het bijzonder. Continu geüpdate, overvloedig beschikbare hoeveelheden informatie over allerlei uiteenlopende onderwerpen zetten de traditionele manier van informatie vergaren, interpreteren en toepassen volledig op z'n kop. Waar informatie en (technologische/sociaalmaatschappelijke) ontwikkelingen verregaand 'vloeibaar' zijn geworden, zijn kennis uit boeken en opleiden voor het leven 'gestold'.

De rol van school in het basisonderwijs zal deels gelijk blijven. Leren lezen en schrijven (meertalig), rekenen en geschiedenis zijn basisvaardigheden. Ondersteuning krijgen in de bewustwording als mens (omgeving, natuur, sociale discipline, omgang) zal een steeds belangrijker onderdeel vormen. Knutselen met materialen en technologie (hard- en software), creatieve processen onderzoeken en 'mind'- en 'body-fulness' moeten vanaf jonge leeftijd een 'open', ondernemende en flexibele houding stimuleren. De focus zal vooral liggen op het optimaal 'leren leren' voor ieder individu. Dat wil zeggen dat de persoon idealiter zelf de beste omstandigheden ontdekt voor het kunnen herkennen, ontwikkelen en inzetten van zijn of haar talenten.

Middelbaar en hoger onderwijs zullen meer en meer een mix van school, werk en maatschappelijke betrokkenheid zijn. Om een leven lang leren te stimuleren (een vereiste), zal naast verplichte vakken als Nederlands, Engels en wiskunde ook 'filtering', ondernemerschap en ethiek onderwezen worden. Dat 'onderwijzen' is straks meer en meer een co-creatief proces van 'peers', ervaringsdeskundigen en 'duiders' (de huidige docent) en minder een lineair 'one size fits all'-proces. Soms enorm massaal (Moocs) en online, dan weer zeer persoonlijk en in klein fysiek groepsverband.

Validatie van kennis en vaardigheden schuift van opgenomen informatie en inslijten van vaste procedures naar toetsing in de (virtuele) praktijk in continu veranderende scenario's. 'Rapid prototyping' met 3D- en 4D-printing, Virtual reality en kunstmatige intelligentie zorgen voor korte 'feedbackloops' en snelle op maat gemaakte leercurven.