

Metafashionista!

In deze les denken leerlingen na over de voor- en nadelen van virtuele mode. Ze ervaren de mogelijkheden ervan en maken een eigen digitale identiteit met mode items. Wat vinden ze van het verschil tussen hun 'gewone' zelf en de digitale versie? Totale duur: 1 uur.

LESOPBOUW

- Introductie: Wat is virtuele mode en wat heb je eraan? (10 min.)
- Verdieping: Wat zijn de voordelen en nadelen van deze metafiction? (10 min.)
- Doen: Maak je eigen metafiction identiteit. (30 min.)
- Afronding: Verschilt je digitale identiteit erg van je gewone zelf? (10 min.)

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en DIY-opdracht.
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord.
- Modetijdschriften of de mogelijkheid om afbeeldingen te zoeken op het internet en deze te printen.
- Scharen en lijm.
- Eventueel een portretfoto van elke leerling.
- Bekijk van tevoren [deze site](#) en [deze video](#).

DIFFERENTIATIE

Als je de opdracht wilt uitbreiden, kun je de leerlingen meerdere outfits laten samenstellen. Laat ze onderzoeken hoe modehuizen nieuwe (echte

en NFT) modelijnen samenstellen en ze een eigen digitale kleding identiteit samenstellen die bestaat uit meerdere kledingstukken, aangevuld met accessoires, schoenen, kapsels. Laat ze nadenken of verschillende online platforms en social media ook verschillende outfits en styling vereisen en dit door middel van collages vormgeven.



BURGERSCHAP

In deze les staat de pijler 'identiteit' centraal waarbij de focus ligt op het ontwikkelen van de kennis 'Enkele basiskennmerken van Nederland als multiculturele en pluriforme samenleving, waaronder het recht op een eigen identiteit voor personen en groepen' en 'Het belang van socialisatieprocessen bij de identiteitsvorming' (leerdoel 31 en 32 leerplankader SLO burgerschap onderwijs en mensenrechteneducatie). Is het vreemd om een online identiteit te creëren die misschien niet overeenkomt met de offline werkelijkheid?

Het onderdeel Burgerschap in de Digi-doener is gebaseerd op het Vakportaal burgerschap van SLO. SLO onderscheidt drie domeinen van burgerschapsonderwijs: democratie, participatie en identiteit. Vanuit dit perspectief werken we aan burgerschap in de Digi-doeners, meer informatie vind je [hier](#).



ETHIEK

In deze les staat het volgende ethische vraagstuk centraal: Is virtuele mode een oplossing voor de ecologische schade van fast fashion?

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerdoel vak	21st century skills
1 Digitaal burgerschap DG5.1 De digitale burger.	1 Mediawijsheid De leerling kan bewust een eigen digitale identiteit vormgeven.	1 Kunstzinnige oriëntatie De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.	1 Kritisch denken
2 Digitaal burgerschap DG5.2 Digitale identiteit.	2 Mediawijsheid De leerling heeft een bewust vormgegeven profiel op één of meerdere sociale netwerksites.	2 Kunstzinnige oriëntatie De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en het werk van anderen, waaronder kunstenaars.	2 Creatief denken

INTRODUCTIE

Openingslide

Slide 1, Klassikaal

Vertel: Kijk naar de afbeelding op de slide. Hoe zouden jullie deze kledingstukken omschrijven? Het is duidelijk geen kleding die je draagt naar school, maar waar vind je deze kleding wel? Hangt het in rekken van exclusieve modemerken? Is het haute couture? Hebben jullie wel eens gehoord van metafiction? Kan iemand vertellen wat het is, of wat je denkt dat het zou kunnen zijn?

Vertel: Metafiction is digitale mode. Het is niet ontworpen om echt gefabriceerd te worden, maar om je digitaal mee aan te kleden. Metafiction is een beetje vergelijkbaar met 'skins' die je kunt kopen in games, alleen plak je deze skins niet op een figuur in een game, maar op foto's van jezelf. Al zorgt ervoor dat de kleding zich precies vormt naar elk lichaam en dus altijd perfect zit! Je zou zelfs uiteindelijk live op online platforms de kleding kunnen dragen terwijl het perfect met je mee beweegt. Met verschillende apps en programma's kun je virtuele kleding kopen. Het zijn NFT's: Non-Fungible Tokens. Een niet inwisselbaar, onvervangbaar digitaal eigendomscertificaat van een mode item. Je kunt ze als skins op foto's van jezelf plakken en zo een bijzondere online identiteit met unieke kledingontwerpen maken. (Bekijk [de video](#) over digitale mode van Balenciaga voor Fortnite samen met de leerlingen.) Hebben jullie wel eens skins in spelletjes gekocht? Of zijn jullie op andere manieren bezig met het vormgeven van een digitale identiteit? Hebben jullie daar geld voor over? Waarom wel of niet? (Laat de leerlingen hier samen kort over in gesprek gaan.)



VERDIEPING

Slide 2, Klassikaal

 Vraag de leerlingen of ze voordelen zien in metafiction. Wat moet of kun je eigenlijk met kleding die je niet eens echt kunt dragen?

- Digitale kleding verslijt niet, het is dus superduurzaam.
Onverwoestbaar!
- Je kunt kleding dragen die je in het werkelijke leven veel te ongemakkelijk of onpraktisch vindt.
- Het wordt gemaakt met behulp van artificial intelligence, dus het past altijd perfect!



- Het wordt 'zero waste fashion' genoemd: je kunt zoveel kleren kopen als je wilt zonder dat je daarmee zorgt voor vervuiling. Tenminste... dat zou je denken! Maar om een NFT te maken, te gebruiken of te verhandelen, wordt behoorlijk veel CO2 gebruikt. Hoeveel precies, dat hangt af van veel factoren, maar het versturen van een NFT zou tot wel veertien keer vervuilender zijn dan gewoon een echt kledingstuk versturen!
- Als je vooral digitale mode koopt, geef je je geld niet uit aan kleding die gemaakt wordt onder slechte werkomstandigheden in kledingfabrieken.

Vraag de leerlingen of ze zich kunnen voorstellen dat we in het echte leven wat duurdere, duurzaam geproduceerde kleren kopen en fast fashion verbannen om zo vervuilende fabrieken en slechte arbeidsomstandigheden in naaiateliers en fabrieken te voorkomen. En in plaats daarvan voornamelijk digitale kleding aanschaffen in 'meta malls' en daarmee online een geweldige identiteit maken, precies zoals we er altijd al uit wilden zien. Doen we dat niet eigenlijk al een beetje, door alleen foto's te delen waarop we er op ons best uitzien? Ga hier met de klas kort over in gesprek. Zijn er ook nadelen aan dit scenario?

- Het legt ook online nadruk op uiterlijk.
- Het maakt het aanschaffen van merkkleding nog dwingender (peer pressure).
- Het wakkert het koopgedrag aan.
- NFT's zijn dus ook vervuilend. Misschien wel minder dan het hele verf- maak- en verzendproces van gewone kleding, maar ook bij meta-fashion moet je nadenken over hoeveel je aanschafft.

DOEN

Slide 3, Individueel

Bespreek kort de DIY-opdracht met de leerlingen. Hoe zouden zij zichzelf online vormgeven als ze NFT's konden kopen? Of kan dit ook zonder NFT's en zouden ze dat liever doen? Zouden ze gaan voor super extravagante kleding die ze in het echt nooit zouden kunnen of willen dragen? Zouden ze online er ongeveer hetzelfde uitzien als offline? Deel modetijdschriften uit of laat de leerlingen online mode items opzoeken om te printen. Ze kunnen daarbij ook specifiek zoeken naar fashion NFT's, daar zijn al duizenden afbeeldingen van te vinden! Met minimaal vijf en maximaal tien kledingstukken en accessoires maken de leerlingen een collage die representatief is voor hun ideale online identiteit. Deze mag dus helemaal overeenkomen met hun 'real life' identiteit, maar daar ook enorm van afwijken. Ze kunnen eigen portretfoto's toevoegen indien mogelijk.



AFRONDING

Slide 4, Klassikaal

Vertel: We hebben onderzocht wat meta mode is en wat de voor- en nadelen zijn. Kunnen jullie de voor- en nadelen van meta-fashion nog benoemen? (Antwoord: Digitale kleding is onverwoestbaar, het past altijd, en je hebt geen last van oncomfortabele mode. Het zou kunnen zorgen voor een bewuste keuze voor minder echte kleding die onder slechte werkomstandigheden wordt geproduceerd en zorgt voor veel vervuiling. Het legt wel nog meer nadruk op uiterlijk, er is groepsdruk om ook online bezig te zijn met je uiterlijk, en het wakkert koopgedrag aan. Daarnaast is een NFT ook vervuilend, dus je kunt nog steeds niet eindeloos kleding blijven aanschaffen.)

 Vertel: Je kunt een online identiteit creëren die heel anders is dan de werkelijkheid. Thuis in een joggingbroek, online met fantastische outfits en bijbehorende accessoires. Maar wil je dat ook? En waarom zou je dat willen? Is het vreemd om een online identiteit te creëren die helemaal niet overeenkomt met de offline werkelijkheid? Je doet dit vast al in spelletjes, en ook op social media laat je waarschijnlijk maar weinig zien van je wat minder charmante of goede kant. Is het juist goed dat je online een identiteit kunt ontwikkelen waarbij je niet gehinderd wordt door real life uiterlijke kenmerken, maar helemaal zelf kunt vormgeven hoe je wilt zijn, in alle vrijheid? Of is dat gevaarlijk? Verlies je daarmee de realiteit misschien uit het oog, of word je sneller ongelukkig met de 'beperkingen' van je real life uiterlijk? (Laat de klas over deze vragen met elkaar in gesprek gaan.)

