**ICT-geletterde studenten. Wat is dat eigenlijk?**

**Inleiding**

Studenten zijn knoppenvaardig maar daarbij zeker niet automatisch ict-geletterd. Als onderwijsinstellingen moeten we ervoor zorgen dat studenten weten hoe ze ict kunnen en moeten inzetten ten behoeve van leven, leren én werken. Zelf het wiel daarbij uitvinden, is niet handig, daarom werken een toenemend aantal onderwijsinstellingen op dit gebied samen met het iXperium Centre of Expertise Leren met ict van de HAN. Zij onderzoeken samen hoe ze aandacht voor informatievaardigheden, mediawijsheid, computational thinking en ict basisvaardigheden kunnen integreren in het onderwijs. Een voorbeeld van zo’n samenwerking is de Gelderse professionaliseringsagenda, een samenwerking van Gelderse mbo’s en de HAN. Binnen deze samenwerking is een “spel” ontwikkeld dat als hulpmiddel gebruikt wordt om met teams in gesprek te gaan over de ict-competenties van studenten.

**Toelichting bij de werkvorm**

We maken voor de sessie gebruik van een “spelbord” aan de hand waarvan de deelnemers (groepjes van 3-4) met elkaar in gesprek gaan. Ze maken daarbij gebruik van spelkaarten met daarop beschrijvingen mogelijke competenties binnen de gebieden beroepsvaardigheden (mbo specifieke categorie), informatievaardigheden, mediawijsheid, computational thinking en ict basisvaardigheden. De kaartjes hebben een eigen kleur om de gebieden aan te duiden.

**Ronde 1**

Tijdens de eerste ronde krijgen de deelnemers per groepje een setje met de competenties binnen de vijf categorieën. De deelnemers moeten een selectie maken van de volgens hen belangrijkste competenties voor studenten. Gezien het aantal kaartje kiezen wij voor 2 competenties per kleur.

De deelnemers krijgen 10 minuten voor deze eerste ronde.

**Ronde 2**

Voor de tweede ronde krijgen de deelnemers het spelbord uitgedeeld. De bijgevoegde versie is op A3, het blijkt dat een groter bord prettiger werkt gezien de afmetingen van de kaartjes (alternatief is het kleiner maken van de kaartjes).

De deelnemers krijgen als opdracht om de kaartjes op het spelbord te plaatsen. De plaats op het spelbord wordt bepaald door de vraag of deze competenties gericht zijn op leven en burgerschap, werken en beroep, leren en ontwikkelen.

De deelnemers krijgen 5 minuten voor deze ronde.

**Ronde 3**

Voor deze ronde krijgen de deelnemers rode en groene stickers of een rode en groene stift.

In deze derde ronde geven ze bekijken de deelnemers de competenties die docenten nodig hebben om de gekozen competenties van de studenten bij te brengen. Een groene sticker of een groene + op een kaartje betekent dat de docenten (over het algemeen) de benodigde competenties nu al bezitten. Een rode sticker of een rode – op een kaartje geeft aan dat die competenties nu nog (voor het merendeel) ontbreken.

De deelnemers krijgen 10 minuten voor deze ronde.

--

De resultaten van de drie ronden worden steeds kort plenair met elkaar besproken, waarbij verschillen en overeenkomsten besproken worden.

**Hergebruik**

De werkvorm mag voor niet commercieel gebruikt, vrij gebruikt worden onder een creative commons licentie BY-NC-SA. Dat betekent dat we vragen om naamsvermelding als bron voor de werkvorm en dat uitbreidingen aan de werkvorm eveneens vrij gedeeld worden.
Concreet betekent het vooral dat we graag horen wat je met de werkvorm doet zodat ook wij er weer van kunnen leren en we zo samen de werkvorm beter / praktischer / geschikter kunnen maken.

Contactpersoon is Pierre Gorissen (pierre.gorissen@han.nl)