

Digitale geletterdheid

Onderwijsspecialisten
iXperium te Arnhem



dg

dinsdag 19 maart 2024

Gäby van der Linde – Meijerink

/ Conceptkerndoelen digitale geletterdheid

/ Basisvaardigheden digitale geletterdheid

/ Conceptkerndoelen digitale geletterdheid

Basisvaardigheden digitale geletterdheid

/ Conceptkerndoelen digitale geletterdheid

- Digitale geletterdheid in het onderwijs: waarom & wat?
- Toelichting kerndoelen (2024)
- Conceptkerndoelen digitale geletterdheid
 - Fase 1: Proces & werkwijze
 - Resultaat Fase 1
 - Fase 2: beproeven van de conceptkerndoelen
 - Resultaat Fase 2

Waarom digitale geletterdheid?

Digitale geletterdheid heeft als doel:

- "... leerlingen op eigen kracht te leren functioneren in een samenleving waarin digitale technologie en media een belangrijke plaats hebben"

Waarom digitale geletterdheid?

- In onze digitale samenleving waarin technologie en media een belangrijke plaats hebben, is het niet alleen nodig om geletterd te zijn, maar ook om digitaal geletterd te zijn.
- Leerlingen moeten een basis hebben van kennis over digitale technologie en vaardigheden in het omgaan hiermee.

Digitale geletterdheid?

Wat vraagt dat van leerlingen?

- Omgaan met digitale technologie en media
- Kennis en begrip van de werking van digitale technologie en media
- Kritisch en (zelf)bewust gebruikmaken van digitale technologie en media
- Kansen en risico's bij het gebruik van digitale technologie en media

- **Meer dan** ict
- **Meer dan** programmeren
- **Niet** de digitalisering van het onderwijs

Wettelijke opdracht

- Kerndoelen zijn de wettelijke opdracht voor elke school in het funderend onderwijs.
- Hiermee is het voor scholen duidelijk wat hun leerlingen moeten kennen, kunnen en hebben ervaren aan het einde van het po, de onderbouw vo en het (v)so.
- Ze geven richting en bieden scholen kaders voor verdere uitwerking naar onderwijsprogramma's.

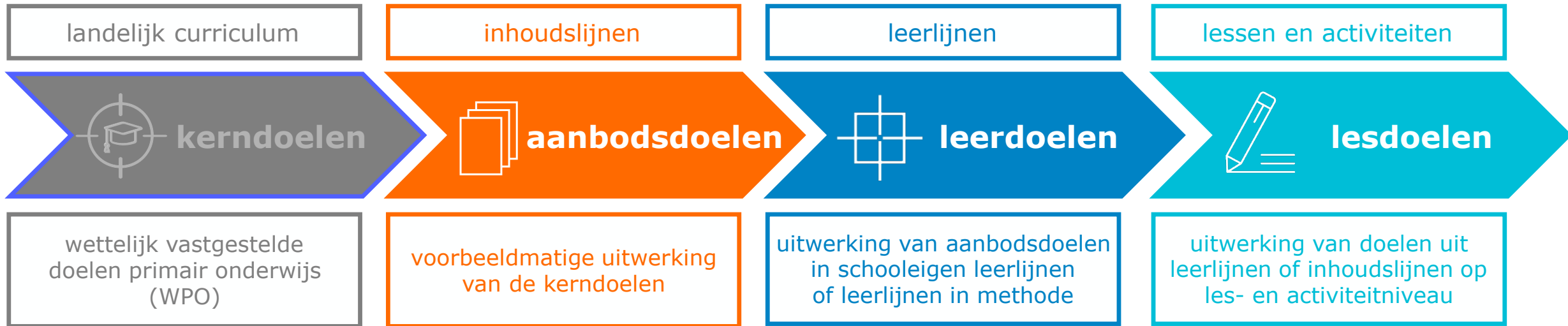


Vaste structuur kerndoelen

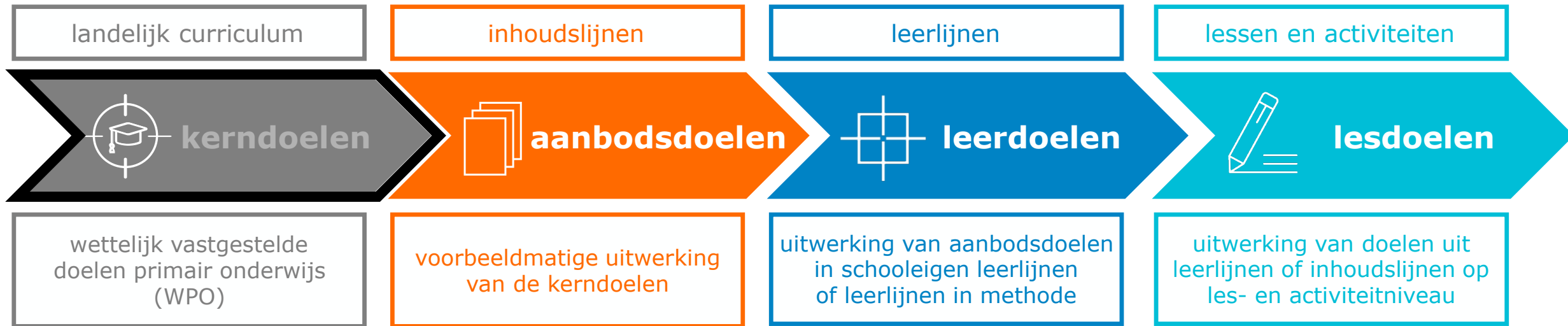
- Alle kerndoelen zijn opgebouwd volgens een vaste structuur en vatten de kern samen, zonder te veel voor te schrijven.
- Scholen houden ruimte voor een eigen schoolvisie en keuzes voor accenten op basis van hun leerlingenpopulatie of identiteit.
- Kerndoelen zijn bedoeld als basis voor curriculum- en onderwijsontwikkeling en zijn een kader voor kwaliteitszorg op scholen.



Doelen op vier niveaus



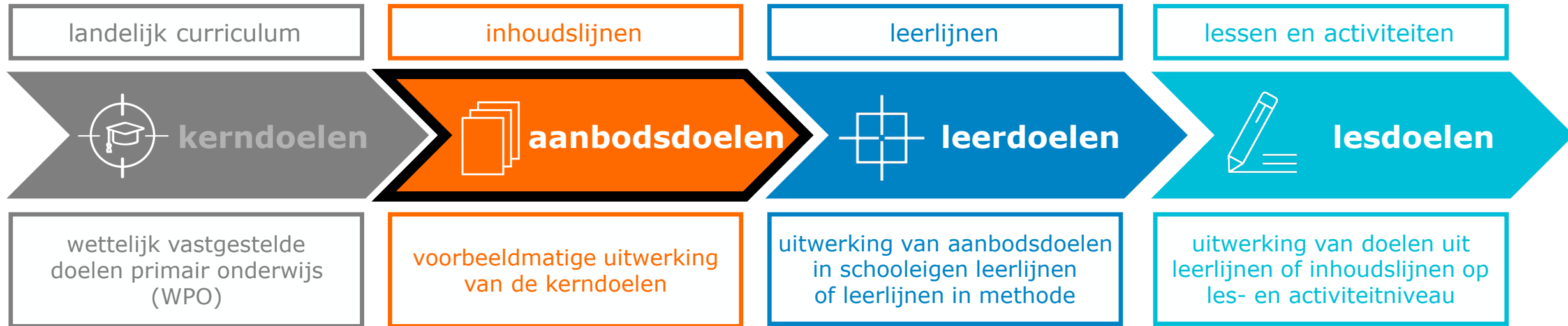
Doelen op vier niveaus



kerndoelen

- inspanningsverplichtingen voor scholen en leraren.
- scholen dienen er naar te streven dat kinderen kennis en inzicht verwerven, vaardigheden en houdingen ontwikkelen in het perspectief van ieder kerndoel

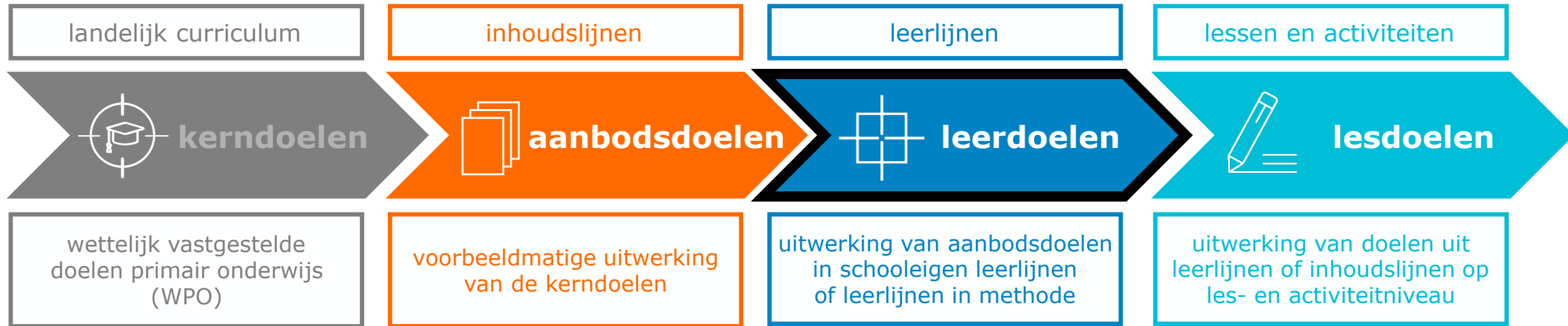
Doelen op vier niveaus



aanbodsdoelen

- voorbeeld van concretisering van de inhoud die vanuit de kerndoelen aan de orde komen
- geeft in actieve vorm aan waar de leerlingen samen met de leraar aan werken in het onderwijs

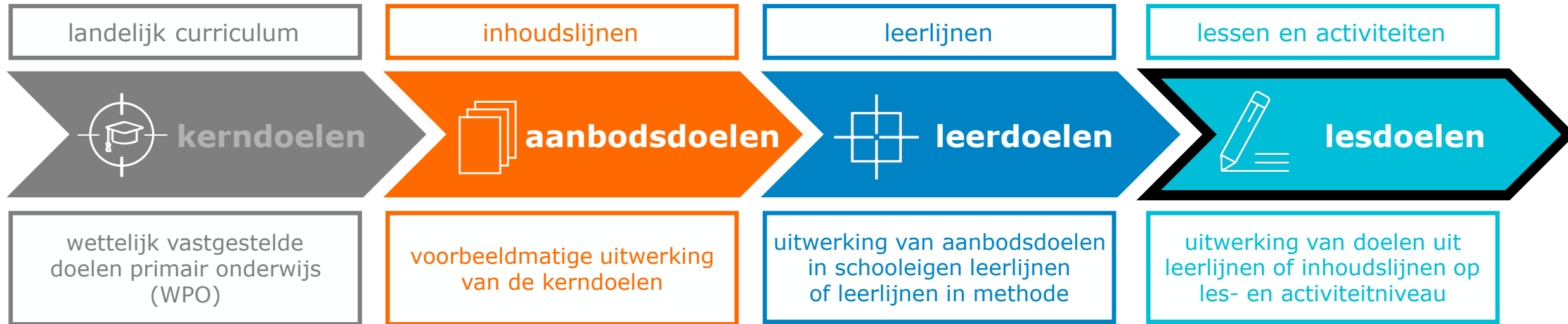
Doelen op vier niveaus



leerdoelen

- beschrijving van wat met instructie of aanbod wordt nagestreefd bij de leerling, op het niveau van leerinhoud en gedrag
- leerdoelen kunnen bestaan uit procesdoelen en productdoelen

Doelen op vier niveaus



lesdoelen

- concrete doelen voor de leerlingen per les of activiteit
- doelen op microniveau

Duidelijkheid voor scholen

- Scholen krijgen met de (concept)kerndoelen **een concreet kader** welke ze nodig hebben om onderwijs vorm te geven.
- **Doorlopende leerlijn van po naar vo**
 - Op twee niveaus ontwikkeld (po/so en vo/vso), met waar nodig een specificatie voor leerjaar 3 havo-vwo
- **Set met kerndoelen bestaan uit:**
 - Aanbodsdoelen – *beschrijven wat er van scholen wordt verwacht*
 - Beheersingsdoelen – *beschrijven wat leerlingen moeten kennen en kunnen*
 - Ervaringsdoelen – *beschrijven welke inspanning we van leerlingen verwachten*

Consistente opbouw van een kerndoel

De doelformulering bestaat uit maximaal twee zinnen en bevat in elk geval de componenten ABC:

- A. Audience** - publiek
- B. Behaviour** - waarneembaar gedrag + evt. omstandigheden/context
- C. Content** - object van leren

Om de doelformulering voldoende te specificeren, kan een uitwerking worden toegevoegd. Deze wordt aangeduid met: 'Het gaat hierbij om'

Vaste structuur van de kerndoelen

Tekst die opgenomen gaat worden in de wet

Kerdoel 1

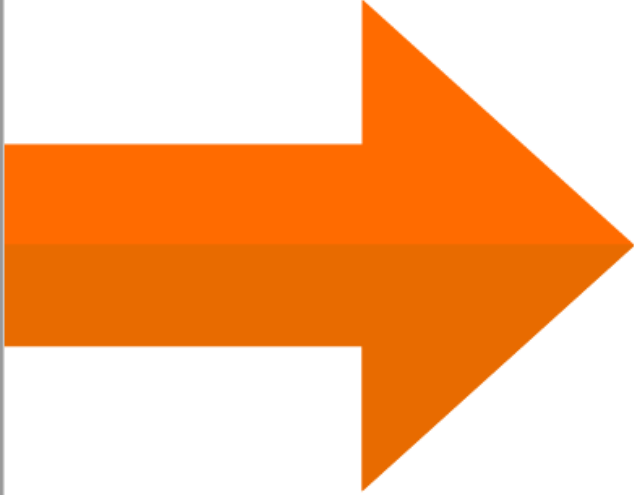
Doelzin De leerling:

Het gaat hierbij om

-
-
-
-
-

Te denken valt aan

-
-
-
-
-

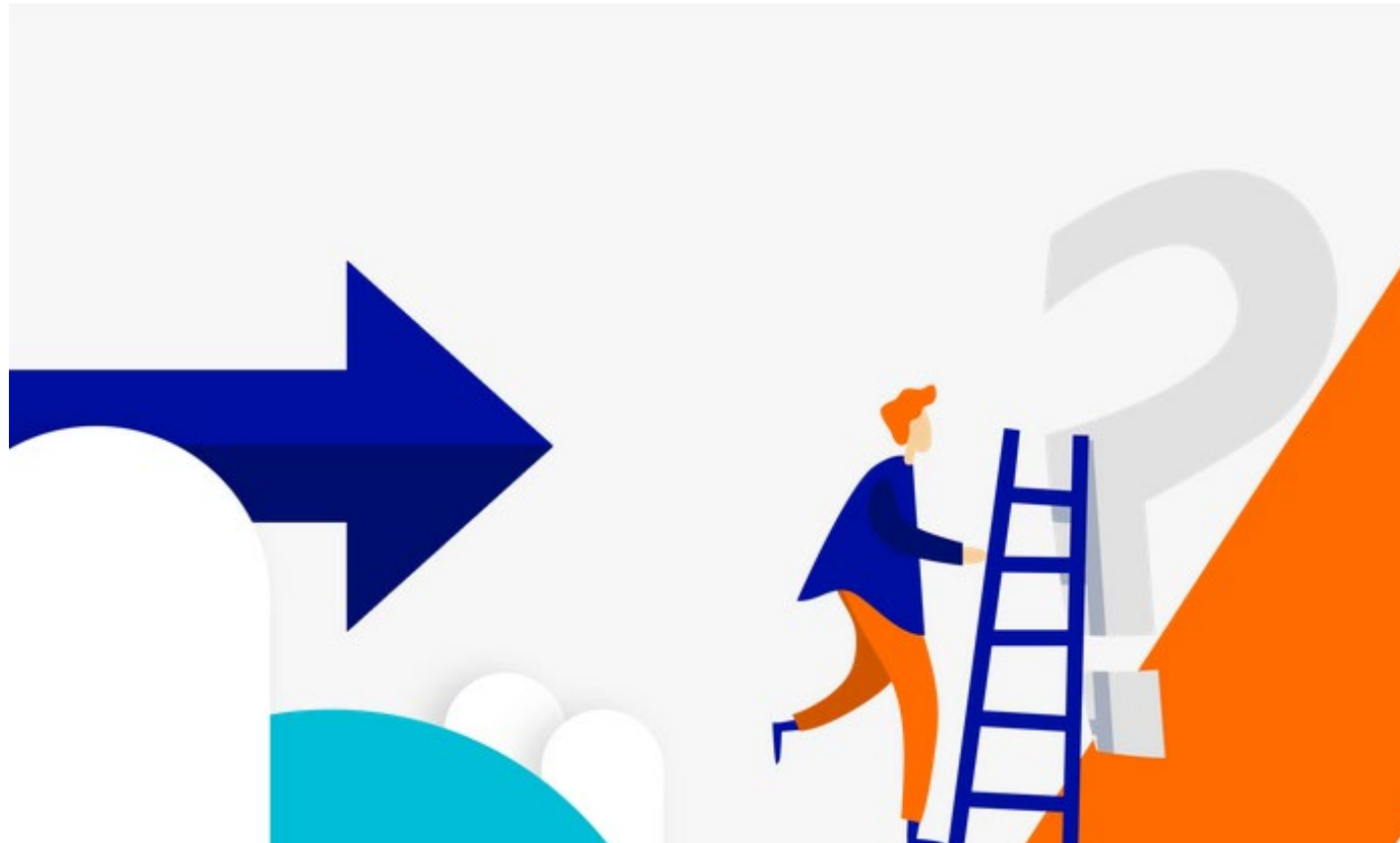


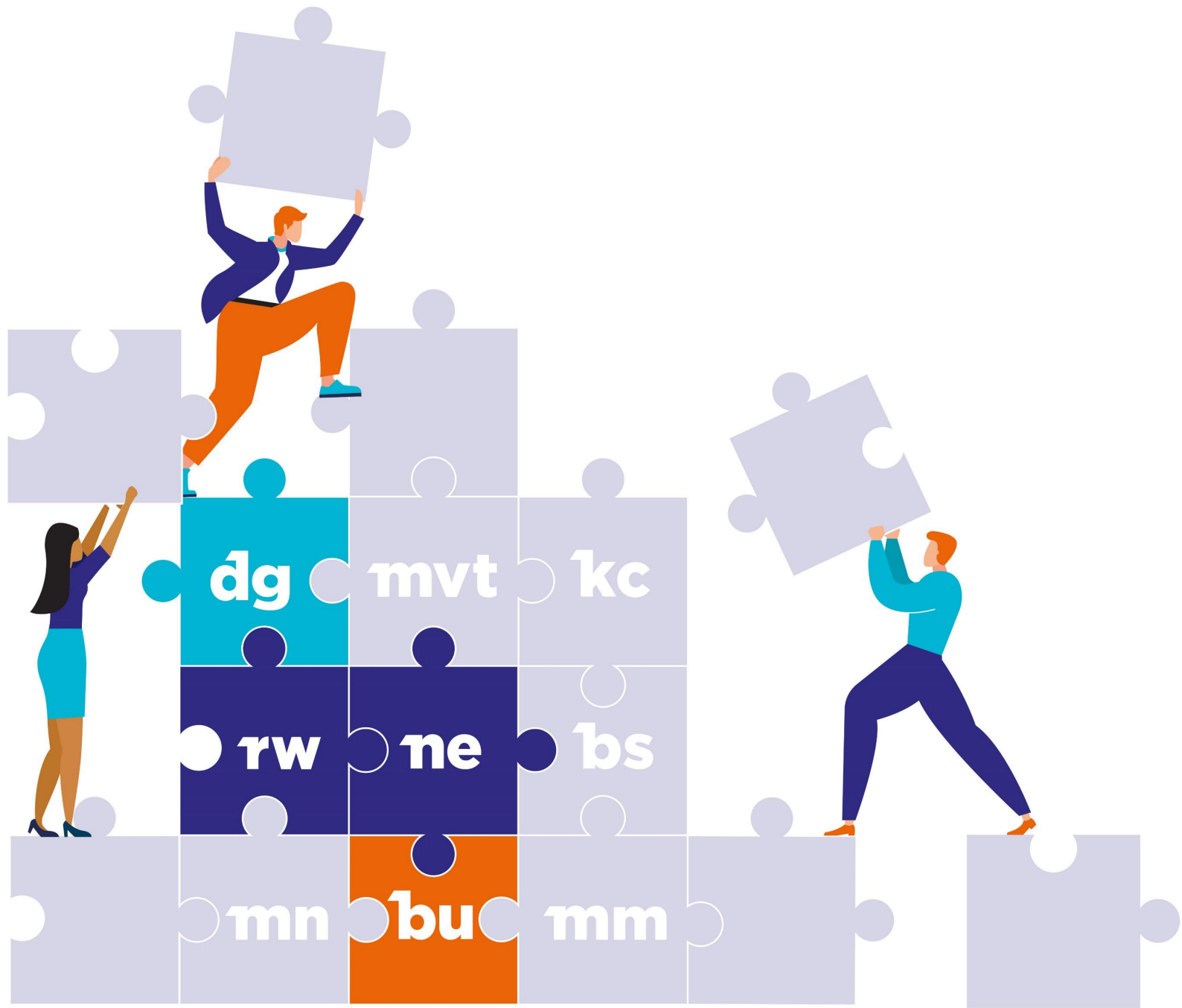
**/ Conceptkerndoelen
digitale geletterdheid**





actualisatie
kerndoelen





/ waar staan we nu?

fase 1:

actualisatie kerndoelen digitale geletterdheid

fase 2:

beproeven conceptkerndoelen



Fase 1 : In uitvoering

actualisatie kerndoelen

Ieder team doorloopt vijf stappen om te komen tot actuele conceptkerndoelen per leergebied. Wil je meer informatie over fase 1: actualisatie? Klik dan hieronder op Lees verder.

[Lees verder](#)

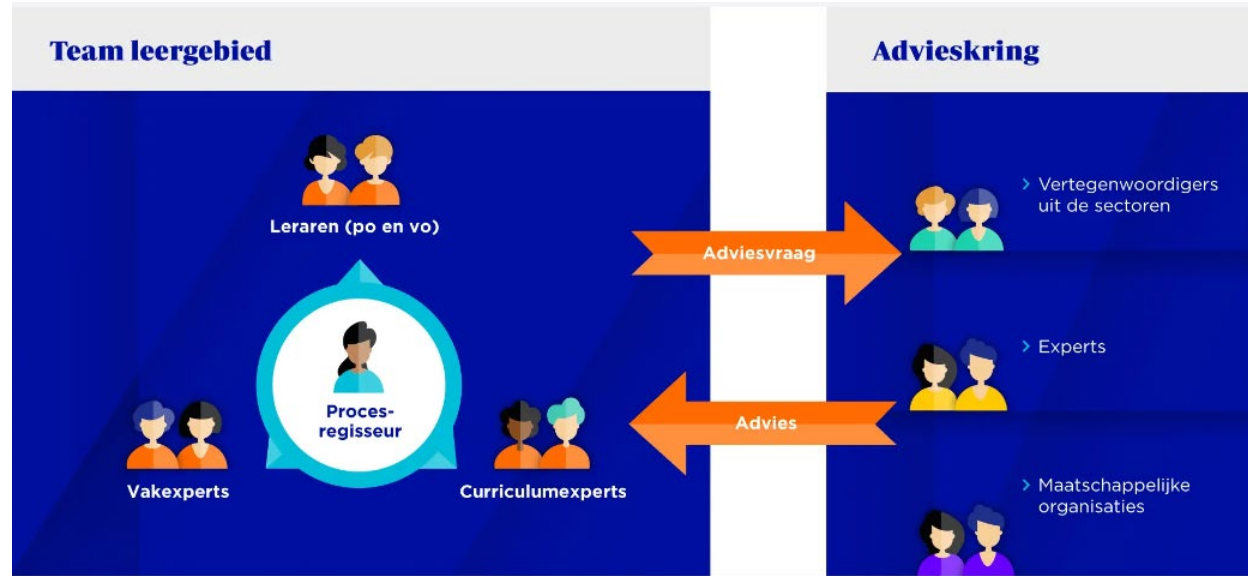


 **Ontwikkelteam DG**

/ Ontwikkelteam werd bijgestaan door meerdere partijen

- **Advieskring**
- **Klankbordgroepen specifieke onderwijsbehoefte**
- **Experts**

/ De advieskring



- **I&I:** Ramon Moorlag
- **Ixperium - Centre of expertise:** Carolien van Rens
- **Kennisnet:** Remco Pijpers
- **Koninklijke bibliotheek:** Iris van der Heijden
- **Netwerk Mediawijsheid:** Mary Berkhout
- **Radboud Universiteit:** Erik Barendsen

- Het inbrengen van expertise die de specifieke (tussen)producten verbeteren en passen binnen de kaders van de werkopdracht van het ministerie van OCW aan SLO.
- Reflecteren op de opbrengsten van het team aan de hand van adviesvragen die het team opstelt.
- Organiseren van feedback vanuit de eigen achterban over de opgeleverde (tussen)producten en concepten.

actualisatie kerndoelen digitale geletterdheid

Fase 1 - Fase 2

In vijf stappen werkt het team van de actualisatie kerndoelen digitale geletterdheid toe naar actuele kerndoelen. Bij iedere stap levert het team een tussenproduct op:

1. Karakteristiek en raamwerk van conceptkerndoelen per leergebied;
2. Gezamenlijk raamwerk conceptkerndoelen van de vier leergebieden (Nederlands, rekenen en wiskunde, burgerschap en digitale geletterdheid) voor po, onderbouw vo en (v)so;
3. Uitwerking selectie(s) conceptkerndoelen per leergebied;
4. Uitwerking volledige set conceptkerndoelen per leergebied;
5. De volledige set conceptkerndoelen voor primair onderwijs, onderbouw voortgezet onderwijs en (voortgezet) speciaal onderwijs en een toelichtingsdocument.

De advieskring kijkt mee op de inhoud van de tussenproducten.

/ Conceptkerndoelen burgerschap en digitale geletterdheid

UITGAVE MAART 2024



/ Karakteristiek

23 Conceptkerndoelen digitale geletterdheid / Karakteristiek

VORIGE

INHOUDOPGAVE

VOLGENDE

/ Karakteristiek

Kenmerken van het leergebied digitale geletterdheid

Digitale technologie en digitale media spelen een belangrijke rol in de samenleving. Ze zijn overal aanwezig, zichtbaar en onzichtbaar: van computers, tablets en mobiele telefoons tot huishoudelijke apparaten, auto's en speelgoed. In alle apps die we gebruiken en de algoritmen die erachter schuilgaan, maar ook officiële websites van de overheid draaien om digitale technologie en media. Hiermee om kunnen gaan en daarbij zelfredzaam zijn vraagt om digitale geletterdheid.

Digitale geletterdheid betekent kennis hebben van digitale technologie en digitale media en beschikken over vaardigheden om deze te gebruiken. Het heeft ook betrekking op de wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving. En het gaat ook over het vermogen om je als individu aan te passen aan de digitale wereld en controle hierover te hebben.

Binnen het leergebied verwerven leerlingen kennis van digitale technologie, digitale media en artificiële intelligentie. Zij ontwikkelen praktische ICT-vaardigheden, digitale informatievaardigheden en vaardigheden die hen mediawijs maken. Leerlingen leren bewuste keuzes te maken in het gebruik van digitale technologie en digitale media. Ze leren hoe ze digitale technologie en digitale media kunnen benutten om producten te maken, te programmeren en problemen of taken aan te pakken, waarbij ze ook computationele denkstrategieën ontwikkelen. Leerlingen leren digitale technologie en digitale media te doorgronden en op basis daarvan hun handelen aan te passen, en leren dat het mogelijk is om invloed uit te oefenen op de ontwikkeling van digitale technologie en digitale media.

Het is belangrijk dat leerlingen zich ervan bewust worden dat digitale technologie en digitale media niet neutraal zijn en invloed hebben op de manier waarop we naar onszelf kijken, hoe we omgaan met anderen, wat we doen en wat we laten. Leerlingen leren hoe zij als actieve en kritische burgers kunnen bijdragen aan een democratische, gedigitaliseerde samenleving en daar invloed op kunnen uitoefenen. Hierin hebben ze op een verantwoorde en waardige manier contacten met anderen. Leerlingen worden zich ervan bewust dat digitale technologie en digitale media kansen kunnen bieden, maar ook ongewenste gevolgen of gevaren kunnen opleveren.

Samenhang binnen het leergebied

De inhouden van digitale geletterdheid zijn sterk met elkaar verweven. Kennis en vaardigheden in het omgaan met digitale technologie en digitale media zijn van belang om zelfredzaam te kunnen zijn, maar ook om deze technologie creatief in te zetten om te ontwerpen en te maken. Leerlingen verwerven of verdiepen hun praktische kennis en vaardigheden over digitale technologie. Deze zijn essentieel voor een kritische blik op digitale ontwikkelingen. Het beschouwen van de impact op je persoonlijke leven en de samenleving geeft betekenis aan de kennis en vaardigheden. Ook biedt het zicht op manieren waarop technologische toepassingen creatief benut kunnen worden en kan het aanleiding zijn om, door te ontwerpen en te maken, de samenleving mede vorm te geven en zo invloed uit te oefenen.

Het leergebied digitale geletterdheid krijgt vorm in een doorlopende lijn van primair onderwijs naar voortgezet onderwijs. In het primair onderwijs maken leerlingen op verschillende manieren kennis met de inhoud van het leergebied. In de onderbouw van het voortgezet onderwijs wordt de basis onderhouden, verbreed en verdiept, is het abstractieniveau hoger en zijn de contexten complexer. Daarbij wordt van de leerlingen ook verwacht dat ze vanuit verschillende invalshoeken een mening kunnen formuleren over digitale technologie en digitale media. In het voortgezet onderwijs is er in toenemende mate aandacht voor de rol van het leergebied bij de profiel- en studiekeuze en loopbaanoriëntatie. In het vmbo bereidt digitale geletterdheid leerlingen voor op de beroepsgerichte profielen van het vmbo waarin digitale technologie een rol speelt. Op het havo en vwo bereidt digitale geletterdheid, vanuit een kritische basishouding en in verschillende vakken, voor op het gebruiken van digitale technologie. Daarbij is in havo/vwo 3 specifiek aandacht voor aspecten die aansluiten op het keuzevak informatica in de bovenbouw van het voortgezet onderwijs. Deze opbouw is eveneens van toepassing voor het speciaal- en voortgezet speciaal onderwijs wanneer leerlingen doorstromen naar vervolgonderwijs.

24 Conceptkerndoelen digitale geletterdheid / Karakteristiek

Samenhang tussen leergebieden

Digitale technologie en digitale media hebben invloed op alle leergebieden van het onderwijs, niet alleen op de inhoud, maar ook op de wijze van werken. Zo speelt digitale technologie steeds vaker een rol bij de aanpak van vraagstukken en problemen in de meeste leergebieden. Dit vraagt om digitale geletterdheid van de leerlingen. Tegelijkertijd bieden de andere leergebieden diverse mogelijkheden om inhouden van digitale geletterdheid aan de orde te stellen.

Bij bijvoorbeeld Nederlands gaat het dan om het verzamelen, structureren en kritisch beoordelen van informatie en bronnen. Bij rekenen en wiskunde kan het gaan om het analyseren en (re)presenteren van data. Het ontwerpen van producten met behulp van digitale technologie kan een plek krijgen bij Nederlands, rekenen en wiskunde, mens en maatschappij, mens en natuur, burgerschap en in het bijzonder bij de creatieve vakken. Bij de leergebieden burgerschap, mens en maatschappij, bewegen en sport en mens en natuur kunnen leerlingen leren dat digitale technologie invloed heeft op henzelf, op de inhouden van die leergebieden en op de wereld.

Uitgangspunten digitale geletterdheid

Digitale technologie is een integraal onderdeel van de samenleving. Om iedere leerling gelijke kansen te bieden is het nodig dat leerlingen kennis, vaardigheden en houdingen ontwikkelen met betrekking tot digitale technologie. Veelvuldig gebruik van digitale technologie maakt namelijk niet automatisch digitaal geletterd.

Digitale geletterdheid gaat over het toepassen en verantwoord gebruiken van digitale technologie. Digitaal geletterd zijn houdt in dat leerlingen actief kunnen deelnemen aan digitale processen, dat zij een **basiskennis hebben van digitale technologie, effectief communiceren, creatief zijn, van perspectief wisselen en verantwoordelijkheid nemen voor (digitaal) gedrag.**

Thema's

1. Digitale systemen
2. Software
3. Digitale informatie
4. Data
5. Communicatie en samenwerking
6. Artificiële intelligentie
7. Digitale veiligheid en privacy
8. Het creëren van digitale content
9. Programmeren
10. Digitaal probleem oplossen
11. De invloed van digitale technologie op mens en samenleving

**/ Overzicht domeinen en
kerndoelen digitale
geletterdheid
primair onderwijs en
speciaal onderwijs**

Domein

Kerndoel

A Praktische kennis & vaardigheden

1. Digitale systemen
 2. Digitale media en informatie
 3. Veiligheid en privacy
 4. Data
 5. Artificiële intelligentie (AI)
-

B Ontwerpen en maken

6. Creëren met digitale technologie
 7. Programmeren
-

**C Wisselwerking tussen digitale
technologie, digitale media,
de mens en de samenleving**

8. Digitale technologie, jezelf en de ander
 9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld
-

Primair onderwijs en speciaal onderwijs

/ A Praktische kennis & vaardigheden

Kerdoel 1 Digitale systemen

Doelzin De leerling zet digitale systemen functioneel in.

Kerdoel 2 Digitale media en informatie

Doelzin De leerling navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap voor het verwerven en verwerken van informatie.

Kerdoel 3 Veiligheid en privacy

Doelzin De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen.

Kerdoel 4 Data

Doelzin De leerling verkent het gebruik van data en dataverwerking

Kerdoel 5 Artificiële intelligentie (AI)

Doelzin De leerling verkent hoe AI-systemen werken.

/ B Ontwerpen en maken

Kerdoel 6 Creëren met digitale technologie

Doelzin De leerling gebruikt passende strategieën bij het creëren en gebruiken van verschillende typen digitale producten.

Kerdoel 7 Programmeren

Doelzin De leerling programmeert een computerprogramma met behulp van computationele denkstrategieën.

/ C Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving

Kerdoel 8 Digitale technologie, jezelf en de ander

Doelzin De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media.

Kerdoel 9 Digitale technologie, de samenleving en de wereld

Doelzin De leerling verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden.

Onderbouw voortgezet (speciaal) onderwijs

/ A Praktische kennis & vaardigheden

Kerdoel 1 Digitale systemen

Doelzin De leerling zet digitale systemen functioneel in.

Kerdoel 2 Digitale media en informatie

Doelzin De leerling navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap voor het verwerven en verwerken van informatie.

Kerdoel 3 Veiligheid en privacy

Doelzin De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen.

Kerdoel 4 Data

Doelzin De leerling verkent het gebruik van data en dataverwerking

Kerdoel 5 Artificiële intelligentie (AI)

Doelzin De leerling verkent de mogelijkheden en beperkingen van AI.

/ B Ontwerpen en maken

Kerdoel 6 Creëren met digitale technologie

Doelzin De leerling gebruikt passende strategieën bij het creëren en gebruiken van verschillende typen digitale producten.

Kerdoel 7 Programmeren

Doelzin De leerling programmeert een computerprogramma met behulp van computationele denkstrategieën.

/ C Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving

Kerdoel 8 Digitale technologie, jezelf en de ander

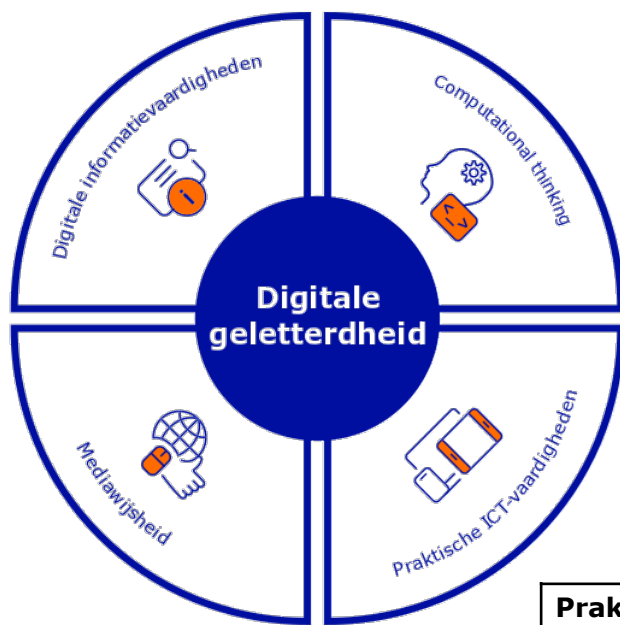
Doelzin De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media.

Kerdoel 9 Digitale technologie, de samenleving en de wereld

Doelzin De leerling analyseert hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden en verkent toekomstscenario's.

Verschillen bij de kerndoelen digitale geletterdheid

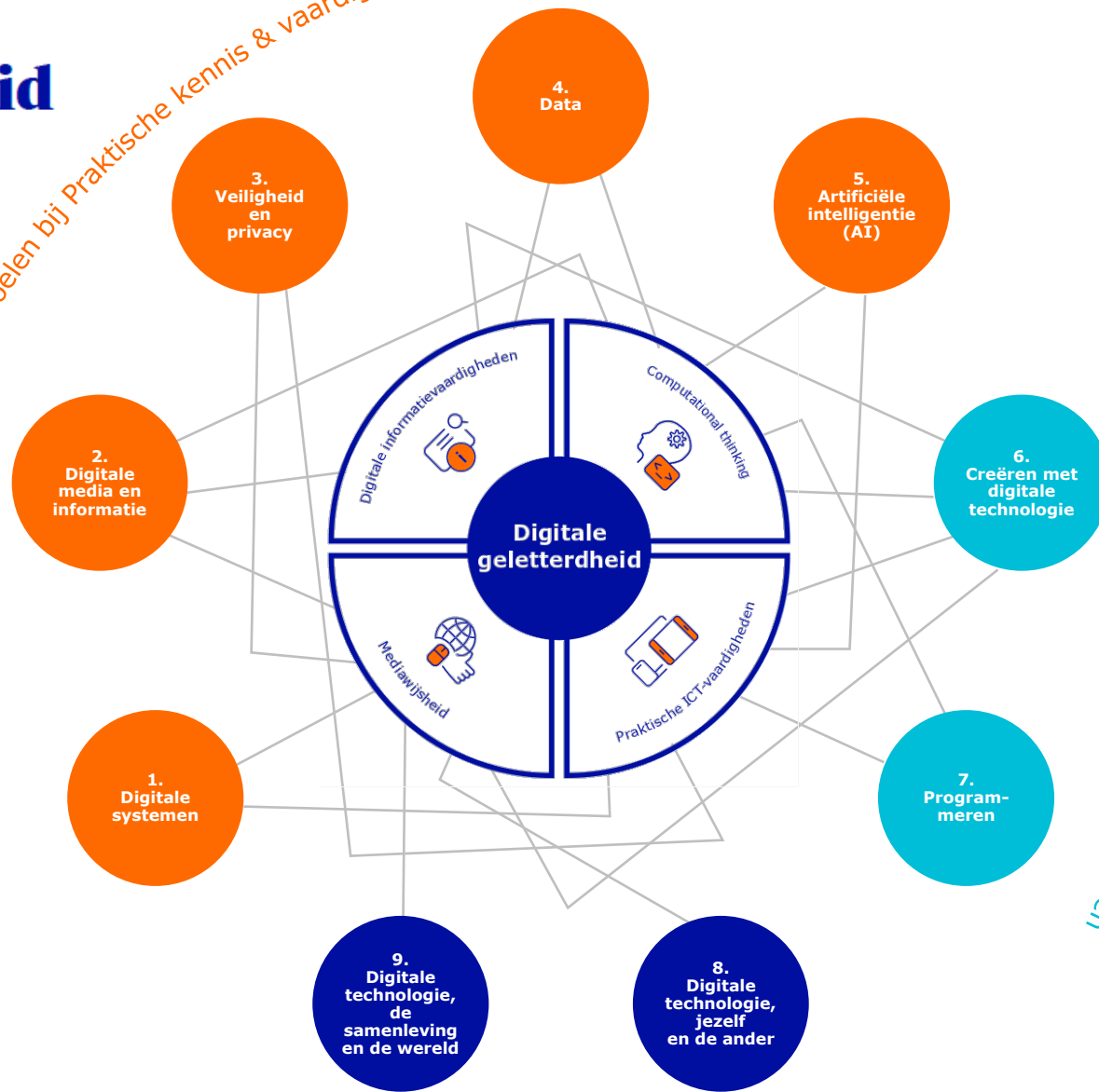
- Kerndoel 5 en 9
 - Andere doelzin bij po dan bij vo
- 'Het gaat hierbij om'
 - uniek bij ieder kerndoel po en kerndoel vo
- Te denken valt aan:
 - Bij iedere (kern)doelformulering is een uitwerking toegevoegd om de doelformulering voldoende te specificeren
- Aanvulling voor havo/vwo 3 bij:
 - Kerndoel 2; 3; 4; 5; 6;



	Mediawijs-heid	Praktische ict-vaardig-heden	Digitale informatie vaardigheden	Computational thinking
Praktische kennis & vaardigheden				
• Kerndoel 1: Digitale systemen	x	x		
• Kerndoel 2: Digitale media en informatie	x		x	x
• Kerndoel 3: Veiligheid en privacy	x	x		
• Kerndoel 4: Data				x
• Kerndoel 5: Artificiële intelligentie (AI)		x		x
Ontwerpen en maken				
• Kerndoel 6: Creëren met digitale technologie	x	x	x	x
• Kerndoel 7: Programmeren		x		x
Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving				
• Kerndoel 8: Digitale technologie, jezelf en de ander	x			
• Kerndoel 9: Digitale technologie, samenleving en de wereld	x			

Conceptkerndoelen digitale geletterdheid

Kerndoelen bij Praktische kennis & vaardigheden



Kerndoelen bij Ontwerpen en maken

Kerndoelen bij Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving

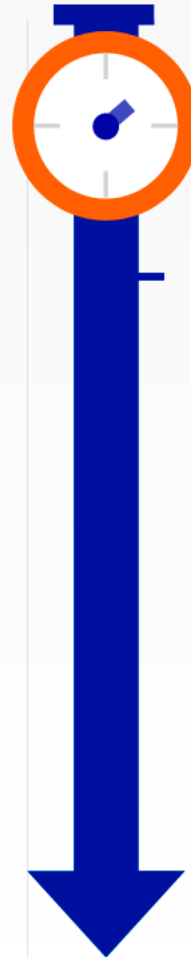
/ waar staan we nu?

fase 1:

actualisatie kerndoelen digitale geletterdheid

fase 2:

beproeven conceptkerndoelen



Fase 2

beproeven conceptkerndoelen

Na het ontwikkelen van de conceptkerndoelen voor het leergebied digitale geletterdheid, worden deze getoetst op bruikbaarheid in de praktijk.

[Lees verder](#)

beproeven conceptkerndoelen

Fase 1 - Fase 2

Na het ontwikkelen van de conceptkerndoelen voor het leergebied digitale geletterdheid, worden deze beproefd op bruikbaarheid in de praktijk. Tijdens deze periode verzamelen we gegevens en ervaringen op een systematische manier. De opbrengsten van de fase van beproeven verwerken we vervolgens in de conceptkerndoelen.

Na het beproeven volgt politieke besluitvorming. Daarmee worden de kerndoelen wettelijk vastgelegd.

Kerdoelen in de onderwijspraktijk

Wil jij in het najaar (2024)
meepraten over
de verwachte bruikbaarheid
van de conceptkerndoelen
digitale geletterdheid?

Scan dan de QR-code
en geef jouw interesse door.



Conceptkerndoelen digitale geletterdheid

/ Basisvaardigheden digitale geletterdheid

/ Basisvaardigheden

- Masterplan OCW & NRO
- Producten & diensten SLO



Ministerie van Onderwijs, Cultuur en
Wetenschap

Nieuwsbrieven Ministerie van OCW > Actueel > Nieuws >



Inspiratie om te werken aan de basisvaardigheden

Nieuwsbericht | 16-01-2024 | 15:30

Wilt u dit jaar met uw school het onderwijs in taal, rekenen-wiskunde, burgerschap en/of digitale geletterdheid verder verbeteren? In dit bericht staan publicaties, lees- en kijktips om u te inspireren en te helpen. Nieuw zijn de special van Didactief over taal-rekenen en de themapagina's over burgerschap op [Onderwijskennis.nl](https://www.onderwijskennis.nl).

Met het [Masterplan basisvaardigheden](#) ondersteunt het ministerie van OCW scholen om het onderwijs in taal, rekenen-wiskunde, burgerschap en digitale



Basisvaardigheden in primair en voortgezet onderwijs

De beheersing van basisvaardigheden verdient de hoogste prioriteit in het onderwijs. We denken dan in de eerste plaats aan lezen, taal en rekenen-wiskunde. Om te functioneren in de maatschappij zijn ook burgerschap en digitale geletterdheid belangrijke basisvaardigheden.

Als je op een doeltreffende manier wil lesgeven in de basisvaardigheden, helpt het om kennis uit de wetenschap te benutten. Uit onderzoek is veel bekend over wat goed werkt in de praktijk en wat niet. Hieronder vind je per basisvaardigheid diverse themapagina's met een overzicht van die kennis. Daarnaast vind je daar praktische handvatten en antwoorden op vragen van onderwijsprofessionals.

De nieuwste thema's over basisvaardigheden



Burgerschap, democratie en onderwijs

Als scholen aan burgerschapsonderwijs doen, vraagt dit om zorgvuldige afwegingen en oog voor de democratische participatie van zowel leraren als leerlingen.



Voorwaarden voor digitale geletterdheid

We kennen een aantal belangrijke voorwaarden voor digitale geletterdheid waar we op school invloed op kunnen uitoefenen: lezen, ICT-motivatie, ICT-gebruik op school en ervaren pedagogisch leraargedrag.



Computational thinking

Computational thinking vergroot het vermogen van leerlingen om situaties te begrijpen, logische stappen te nemen en creatieve oplossingen bij vraagstukken te bedenken, ongeacht het vakgebied.

/ Basisvaardigheden digitale geletterdheid

/ Factsheet - basisvaardigheden digitale geletterdheid

Waarom digitale geletterdheid?

Digitale technologie en digitale media maken het mogelijk om informatie te verzamelen, te verspreiden en te gebruiken op een manier die vroeger onmogelijk was. Dit heeft geleid tot een wereldwijde digitale revolutie. Deze revolutie heeft geleid tot een wereldwijde digitale revolutie. Deze revolutie heeft geleid tot een wereldwijde digitale revolutie.

Wat is digitale geletterdheid?

Digitale geletterdheid gaat om het vermogen om informatie te verzamelen, te verspreiden en te gebruiken op een manier die vroeger onmogelijk was. Dit heeft geleid tot een wereldwijde digitale revolutie. Deze revolutie heeft geleid tot een wereldwijde digitale revolutie.



Wat zegt onderzoek over digitale geletterdheid?

<p>Digitale geletterdheid moet een doel zijn van het curriculum</p> <p>Digitale geletterdheid moet een doel zijn van het curriculum. Dit betekent dat het opgenomen moet worden in de leerplannen van alle onderwijsinstellingen. Het moet ook worden ondersteund door de overheid en de samenleving.</p>	<p>De kennis van digitale geletterdheid is belangrijk voor de arbeidsmarkt</p> <p>De kennis van digitale geletterdheid is belangrijk voor de arbeidsmarkt. Het is een vereiste voor veel banen en het helpt mensen om beter te functioneren in de digitale wereld.</p>	<p>De kennis van digitale geletterdheid is belangrijk voor de maatschappij</p> <p>De kennis van digitale geletterdheid is belangrijk voor de maatschappij. Het helpt mensen om beter te functioneren in de digitale wereld en het helpt hen om hun rechten te beschermen.</p>
<p>75% van de leerlingen heeft moeite met digitale geletterdheid</p> <p>75% van de leerlingen heeft moeite met digitale geletterdheid. Dit is een zorgwekkend cijfer dat aangeeft dat de meeste leerlingen moeite hebben met het gebruik van digitale technologie.</p>	<p>85% van de leerlingen heeft moeite met digitale geletterdheid</p> <p>85% van de leerlingen heeft moeite met digitale geletterdheid. Dit is een nog zorgwekkender cijfer dat aangeeft dat bijna alle leerlingen moeite hebben met het gebruik van digitale technologie.</p>	<p>Minder digitale geletterdheid zorgt voor een negatieve impact op de arbeidsmarkt</p> <p>Minder digitale geletterdheid zorgt voor een negatieve impact op de arbeidsmarkt. Het kan leiden tot minder banen en minder inkomensmogelijkheden.</p>

/ Inhoudskaart - basisvaardigheden digitale geletterdheid

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

Digitale geletterdheid gaat over het vermogen om informatie te verzamelen, te verspreiden en te gebruiken op een manier die vroeger onmogelijk was. Dit heeft geleid tot een wereldwijde digitale revolutie. Deze revolutie heeft geleid tot een wereldwijde digitale revolutie.

Digitale communicatie en samenwerking

- Gebruik van verschillende digitale communicatiekanalen
- Gebruik van sociale media
- Gebruik van digitale tools voor samenwerking

Inhoud van digitale content

- Creëren van relevante digitale content
- Beoordelen van digitale content
- Beveiligen van digitale content

Basis van digitale technologie

- Gebruik van digitale apparaten
- Gebruik van digitale netwerken
- Gebruik van digitale software

Oplossen van digitale problemen

- Herkennen van digitale problemen
- Oplossen van digitale problemen
- Preventie van digitale problemen

/ Visievorming - basisvaardigheden digitale geletterdheid

Ontwikkelen van een visie

Ontwikkelen van een visie

De visie van digitale geletterdheid moet niet alleen een goede visie op onderwijs en op de maatschappij zijn, maar ook een visie op de toekomst. Het moet ook een visie zijn op de toekomst van de samenleving.

Wat komt aan bod?

De visie moet 'openbaar' zijn. Het moet ook een visie zijn op de toekomst van de samenleving.

Waarom is digitale geletterdheid belangrijk?

Digitale geletterdheid is belangrijk voor de maatschappij. Het helpt mensen om beter te functioneren in de digitale wereld.

Wat wordt de ontwikkeling gestuurd?

De ontwikkeling wordt gestuurd door de overheid en de samenleving. Het moet ook worden ondersteund door de overheid en de samenleving.

Waarom is digitale geletterdheid belangrijk?

Digitale geletterdheid is belangrijk voor de maatschappij. Het helpt mensen om beter te functioneren in de digitale wereld.

Waarom is digitale geletterdheid belangrijk?

Digitale geletterdheid is belangrijk voor de maatschappij. Het helpt mensen om beter te functioneren in de digitale wereld.

/ Stappenplan - basisvaardigheden digitale geletterdheid

1. Gemeenschappelijk beeld

2. Gezamenlijke visie

3. Planmatig aan de slag

1. Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

2. Ontwikkel een gezamenlijke visie op onderwijs in digitale geletterdheid

3. Maak een plan van aanpak en voer uit met digitale geletterdheid

/ Adviezen - basisvaardigheden digitale geletterdheid

Lesinhoud en didactic

Organisatie

Samenhang

Monitoring

Versterken van digitale basisvaardigheden

Schoolomgeving

1 Gemeenschappelijk beeld

2 Gezamenlijke visie

3 Planmatig aan de slag

Stap 1:
Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

Inhoud - basisvaardigheden Digitale geletterdheid

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

Digitale geletterdheid

Creëren van digitale content

- Creëren van verschillende typen digitale content in daarvoor geschikte programma's en apps (tekst, tekening, grafiek, foto, audio, video) en daarmee interactie geven aan gebruikers, sites, games, etc.
- Bewerken van bestaande digitale content door deze te wijzigen, vertipen en uit te breiden om zo nieuwe, originele en relevante content te creëren.
- Rekening houden met auteursrecht en licenties op data, digitale informatie en content.
- Plannen en ontwerpen van toegankelijke instructies voor een computerprogramma om een bepaald probleem op te lossen of een specifieke taak uit te voeren (programmeren).

Digitale communicatie en samenwerking

- Gebruiken van verschillende digitale communicatiemiddelen die passen bij een bepaald doel en een bepaalde situatie om te communiceren met anderen.
- Deelen van data, informatie en digitale content waarbij bron- en auteursrechten in acht worden genomen.
- Gebruiken van publieke en private digitale diensten om deel te nemen aan de samenleving (actief burgerschap).
- Vergeleken van de zelfredzaamheid met behulp van daarvoor geschikte digitale technologie en als actief forger participeren in de samenleving.
- Reflecteren op de aanwezigheid en invloed van digitale media in eigen leven en in de samenleving.
- Samenwerken met behulp van digitale tools en technologieën en overdragen van data, kennis en digitale content.
- Beveiligd gebruiken van digitale technologie en gedragingen bij interactie in digitale omgevingen (netiquette).
- Aanpakken van de communicatieproblemen in digitale omgevingen aan een specifiek publiek en rekening houden met culturele en generatieproblematiek.
- Creëren en behouden van eigen digitale identiteit en bescherming van de eigen reputatie.
- Omgaan met data en digitale informatie die men krijgt met behulp van digitale tools, omgevingen en diensten.

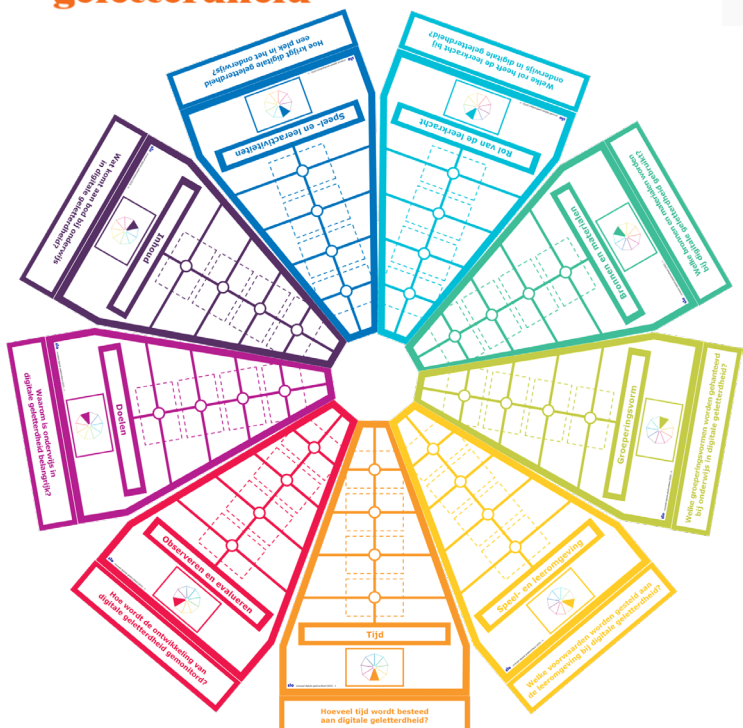
Veiligheid

- Beveiligen van apparaten en digitale content.
- Begrijpen van risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en kennis hebben over veiligheidsmaatregelen.
- Beschermen van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen.
- Beschermen van de gezondheid en het fysieke welzijn bij het gebruik van digitale technologie.
- Beschermen van eigen productieve wijzen en die van anderen in digitale omgevingen (bijv. tegen cyberstelen).
- Bewaakt zijn op de mogelijkheden van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale inclusie en hiervan gebruikmaken.
- Bewaakt zijn van en rekening houden met het misgebruik van digitale technologie.

Oplossen van digitale problemen

- Herkennen van technische problemen bij de bediening van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen en naar mogelijke oplossingen (troubleshooting).
- Identificeren en beoordelen van een behoefte of vraag en vervolgens mogelijke geschikte digitale middelen selecteren en gebruiken om het op te lossen.
- Herformuleren van een probleem met behulp van denkvaardigheden en strategieën, zodat compleetere oplossingen kan bedenken aan het probleem.
- Aangepast en afstemmen van digitale omgevingen op persoonlijke behoeften (bijv. de toegankelijkheid, of wijze van versieren op een beeldscherm).
- Beseffen van de grote rol van digitale technologie in de samenleving en de impact die dit op andere mensen heeft op de markt.
- Op de hoogte blijven van digitale ontwikkelingen.

Stap 2:
Ontwikkel een gezamenlijke visie op onderwijs in digitale geletterdheid



Stap 3:
Maak een plan van aanpak en ga aan de slag met digitale geletterdheid

De negen aspecten:	Deze stellingen selecteren wij:	Dit zien wij in de praktijk:	Dit zijn onze actiepunten:
Doelen			
Inhoud			
Speel- en leeractiviteiten			
Rol van de leerkracht			
Bronnen en materialen			
Groeperings-vorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			

Gemeenschappelijk beeld

1

Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

Inhoud - basisvaardigheden Digitale geletterdheid

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

- Digitaal geletterdheid gaat het om kennis, vaardigheden en houding op het gebied van:**
- Gebruik van digitale technologie
 - Digitale communicatie en samenwerking
 - Zoeken en vinden van informatie en data
 - Creëren van digitale content
 - Oplossen van digitale problemen
 - Veiligheid

Digitale communicatie en samenwerking

- Gebruiken van verschillende digitale communicatiemiddelen die passen bij een bepaald doel en een bepaalde situatie om te communiceren met anderen.
- Deelen van data, informatie en digitale content waarbij bron- en auteursrechten in acht worden genomen.
- Gebruiken van publieke en private digitale diensten om deel te nemen aan de samenleving (actief burgerschap).
- Vergeven van de verantwoordelijkheid met behulp van daarvoor geschikte digitale technologie en als actief burger participeren in de samenleving.
- Reflecteren op de aanwezigheid en invloed van digitale media in eigen leven en in de samenleving.
- Samenwerken met behulp van digitale tools en technologieën en creëren van data, kennis en digitale content.
- Beveiligd gebruiken van digitale technologie en gedragingen bij interactie in digitale omgevingen (netiquette).
- Aangepast van de communicatiestrategie in digitale omgevingen aan een specifiek publiek en rekening houden met culturele en generatieprofiel diversiteit.
- Creëren en behouden van eigen digitale identiteit en bescherming van de eigen reputatie.
- Omgaan met data en digitale informatie die men krijgt met behulp van digitale tools, omgevingen en diensten.

Veiligheid

- Beveiligen van apparaten en digitale content.
- Begrijpen van risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en kennis hebben over veiligheidsmaatregelen.
- Beschermen van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen.
- Beschermen van de gezondheid en het fysieke welzijn bij het gebruik van digitale technologie.
- Bewaken van eigen productieve wijzen en die van anderen in digitale omgevingen (bijv. tegen cyberstelen).
- Bewaakt zijn op de mogelijkheden van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale inclusie en hiervan gebruikmaken.
- Bewaakt zijn van en rekening houden met het misgebruik van digitale technologie.

Creëren van digitale content

- Creëren van verschillende typen digitale content in daarvoor geschikte programma's en apps (tekst, tekening, grafiek, foto, audio, video) en daarmee aandacht trekken aan gedachten, ideeën, gevoelens.
- Bewerken van bestaande digitale content door deze te wijzigen, vertalen en uit te breiden om zo nieuwe, originele en relevante content te creëren.
- Rekening houden met auteursrecht en licenties op data, digitale informatie en content.
- Plannen en ontwerpen van toegankelijke instructies voor een computertype om een bepaald probleem op te lossen of een specifieke taak uit te voeren (programmeren).

Zoeken en vinden van informatie en data

- Bronnen, zoeken en selecteren van data, informatie en content in digitale omgevingen vanuit een informatiebehoefte en een informatieverzoek en met persoonlijke zoekstrategieën.
- Evalueren van bronnen en gevonden data, informatie en digitale content door deze te analyseren, te vergelijken en kritisch te beoordelen.
- Presenteren van gevonden data, informatie en digitale content als acties voor de context van gebruik door deze te visualiseren.
- Behouden van data, informatie en content in digitale omgevingen door gestructureerd ordenen, opslaan en opbergen.

Gebruik van digitale technologie

- Gebruiken van digitale apparaten en de daarop aanwezige programma's of apps.

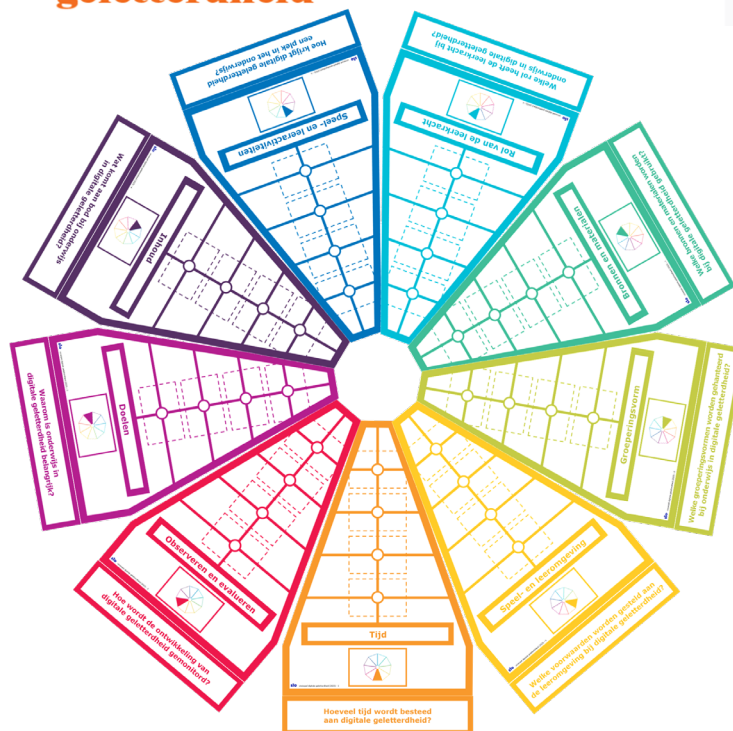
Oplossen van digitale problemen

- Herkennen van technische problemen bij de bediening van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen en naar mogelijke oplossingen (troubleshooting).
- Identificeren en beoordelen van een behoefte of vraag en vervolgens mogelijke geschikte digitale middelen selecteren en gebruiken om het op te lossen.
- Herformuleren van een probleem met behulp van denkvaardigheden en strategieën, zodat computertechnologie kan helpen aan het oplossen.
- Aangepast en afstemmen van digitale omgevingen op persoonlijke behoeften (bijv. de toegankelijkheid, of wijze van versieren) op een beeldscherm).
- Bewaakt van de grote rol van digitale technologie in de samenleving en de impact die dit op andere mensen heeft op de markt.
- Op de hoogte blijven van digitale ontwikkelingen.

Gezamenlijke visie

2

Stap 2: Ontwikkel een gezamenlijke visie op onderwijs in digitale geletterdheid



Planmatig aan de slag

3

Stap 3: Maak een plan van aanpak en ga aan de slag met digitale geletterdheid

De negen aspecten:	Deze stellingen selecteren wij:	Dit zien wij in de praktijk:	Dit zijn onze actiepunten:
Doelen			
Inhoud			
Spel- en leeractiviteiten			
Rol van de leerkracht			
Bronnen en materialen			
Groeerings-vorm			
Spel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			

/ Inhoud - basisvaardigheden digitale geletterdheid

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

Bij digitale geletterdheid gaat het om kennis, vaardigheden en houding op het gebied van:

- gebruik van digitale technologie
- digitale communicatie en samenwerking
- zoeken en vinden van informatie en data
- creëren van digitale content
- oplossen van digitale problemen
- veiligheid

Digitale communicatie en samenwerking

- Gebruiken van verschillende digitale communicatiemiddelen die passen bij een bepaald doel en een bepaalde situatie om te communiceren met anderen.
- Delen van data, informatie en digitale content waarbij bron- en naamsvermeldingen in acht worden genomen.
- Gebruiken van publieke en private digitale diensten om deel te nemen aan de samenleving (actief burgerschap).
- Vergroten van de zelfredzaamheid met behulp van daarvoor geschikte digitale technologie en als actief burger participeren in de samenleving.
- Reflecteren op de aanwezigheid en invloed van digitale media in eigen leven en in de samenleving.
- Samenwerken met behulp van digitale tools en technologieën en co-creëren van data, kennis en digitale content.
- Bewust gebruiken van digitale technologie en gedragsnormen bij interactie in digitale omgevingen (netiquette).
- Aanpassen van de communicatie in digitale omgevingen, rekening houdend met een specifiek publiek, culturele en generatieve diversiteit.
- Creëren en beheren van eigen digitale identiteit en beschermen van eigen reputatie.
- Omgaan met data en digitale informatie die verkregen is met behulp van digitale tools, omgevingen en diensten.

Veiligheid

- Beveiligen van apparaten en digitale content.
- Begrijpen van risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en kennis hebben over beveiligingsmaatregelen.
- Beschermen van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen.
- Beschermen van de gezondheid en het fysieke welzijn bij het gebruik van digitale technologie.
- Beschermen van eigen psychische welzijn en dat van anderen in digitale omgevingen (bijv. tegen cyberpesten).
- Bewust zijn van de mogelijkheden van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale inclusie en hiervan gebruikmaken.
- Beseffen van en rekening houden met het milieueffect van digitale technologie.

Creëren van digitale content

- Creëren van verschillende typen digitale content in daarvoor geschikte programma's en apps (tekst, tekening, grafiek, foto, audio, video) en daarmee uitdrukking geven aan gedachten, ideeën, gevoelens.
- Bewerken van bestaande digitale content door deze te wijzigen, verfijnen en uit te breiden om zo nieuwe, originele en relevante content te creëren.
- Rekening houden met auteursrechten en licenties op data, digitale informatie en content.
- Plannen en ontwikkelen van begrijpelijke instructies voor een computersysteem om een bepaald probleem op te lossen of een specifieke taak uit te voeren (programmeren).

Zoeken en vinden van informatie en data

- Browsen, zoeken en selecteren van data, informatie en content in digitale omgevingen vanuit een informatiebehoefte en een informatievraag en met persoonlijke zoekstrategieën.
- Evalueren van bronnen en gevonden data, informatie en digitale content door deze te analyseren, te vergelijken en kritisch te beoordelen.
- Presenteren van gevonden data, informatie en digitale content als antwoord op de informatievraag door deze te visualiseren.
- Beheren van data, informatie en content in digitale omgevingen door gestructureerd ordenen, opslaan en opvragen.

Gebruik van digitale technologie

- Gebruiken van digitale apparaten en de daarop aanwezige programma's of apps.

Oplossen van digitale problemen

- Herkennen van technische problemen bij de bediening van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen en waar mogelijk oplossen (troubleshooting).
- Identificeren en beoordelen van een behoefte of vraag en vervolgens mogelijke geschikte digitale middelen selecteren en gebruiken om het op te lossen.
- Herformuleren van een probleem met behulp van denkvaardigheden en strategieën, zodat computertechnologie kan bijdragen aan het oplossen.
- Aanpassen en afstemmen van digitale omgevingen op persoonlijke behoeften (bijv. de toegankelijkheid, of wijze van weergave op een beeldscherm).
- Besef van de grote rol van digitale technologie in de samenleving en de impact die dit op allerlei manieren heeft op de mens.
- Op de hoogte blijven van digitale ontwikkelingen.



Gemeenschappelijk beeld

1

Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

Inhoud - basisvaardigheden Digitale geletterdheid

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

- Digitale geletterdheid gaat het om kennis, vaardigheden en houding op het gebied van:**
- Gebruik van digitale technologie
 - Digitale communicatie en samenwerking
 - Zoeken en vinden van informatie en data
 - Creëren van digitale content
 - Oplossen van digitale problemen
 - Veiligheid

Digitale communicatie en samenwerking

- Gebruiken van verschillende digitale communicatiemiddelen die passen bij een bepaald doel en een bepaalde situatie om te communiceren met anderen.
- Deelen van data, informatie en digitale content waarbij bron- en auteursrechten in acht worden genomen.
- Gebruiken van publieke en private digitale diensten om deel te nemen aan de samenleving (actief burgerschap).
- Vergeven van de verantwoordelijkheid met behulp van daarvoor geschikte digitale technologie en als actief forger participeren in de samenleving.
- Reflecteren op de aanwezigheid en invloed van digitale media in eigen leven en in de samenleving.
- Samenwerken met behulp van digitale tools en technologieën en creëren van data, kennis en digitale content.
- Beveiligd gebruiken van digitale technologie en gedragingen bij interactie in digitale omgevingen (netiquette).
- Aanpakken van de communicatieproblemen in digitale omgevingen aan een specifiek publiek en rekening houden met culturele en generatieproblematiek.
- Creëren en behouden van eigen digitale identiteit en bescherming van de eigen reputatie.
- Omgaan met data en digitale informatie die men krijgt met behulp van digitale tools, omgevingen en diensten.

Veiligheid

- Beveiligen van apparaten en digitale content.
- Begrijpen van risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en kennis hebben over veiligheidsmaatregelen.
- Beschermen van de gezondheid en het fysieke welzijn bij het gebruik van digitale technologie.
- Beschermen van eigen persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen.
- Bewaken van de mogelijkheden van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale inclusie en hiervan gebruikmaken.
- Besluiten van en rekening houden met het misgebruik van digitale technologie.

Creëren van digitale content

- Creëren van verschillende typen digitale content in daarvoor geschikte programma's en apps (tekst, tekening, grafiek, foto, audio, video) en daarmee indrukking geven aan gebruikers, lezers, consumenten.
- Bewerken van bestaande digitale content door deze te wijzigen, vertalen en uit te breiden om zo nieuwe, originele en relevante content te creëren.
- Rekening houden met auteursrecht en licenties op data, digitale informatie en content.
- Plannen en ontwerpen van toegankelijke instructies voor een computertypeem om een bepaald probleem op te lossen of een specifieke taak uit te voeren (programmeren).

Zoeken en vinden van informatie en data

- Browsen, zoeken en selecteren van data, informatie en content in digitale omgevingen vanuit een informatiebehoefte en een informatieverzoek en met persoonlijke zoekstrategieën.
- Evalueren van bronnen en gevonden data, informatie en digitale content door deze te analyseren, te vergelijken en kritisch te beoordelen.
- Presenteren van gevonden data, informatie en digitale content als acties op de context van de zoekopdracht door deze te visualiseren.
- Behouden van data, informatie en content in digitale omgevingen door gestructureerd ordenen, opslaan en opbergen.

Gebruik van digitale technologie

- Gebruiken van digitale apparaten en de daarop aanwezige programma's of apps.

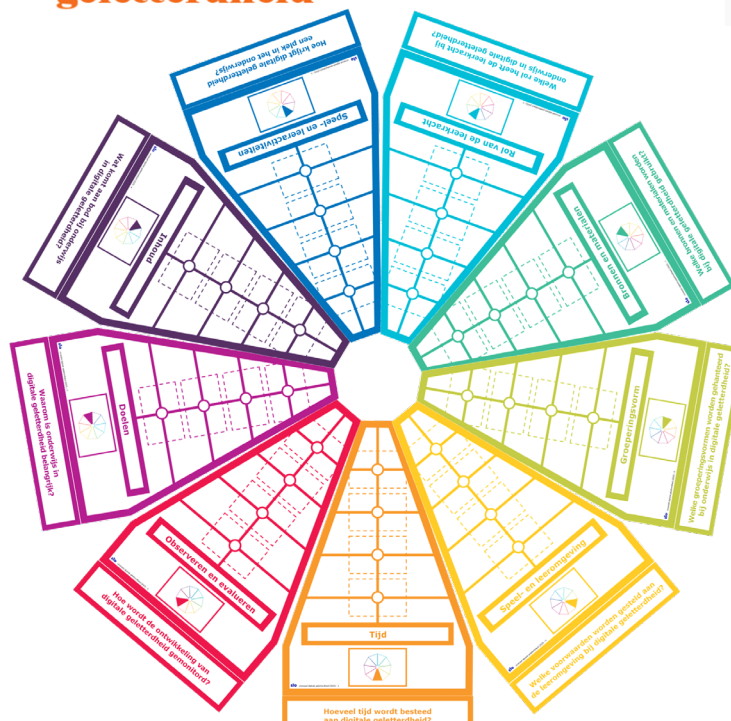
Oplossen van digitale problemen

- Herkennen van technische problemen bij de bediening van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen en naar mogelijke oplossingen (troubleshooting).
- Identifieren en beoordelen van een behoefte of vraag en vervolgens mogelijke geschikte digitale middelen selecteren en gebruiken om het op te lossen.
- Herformuleren van een probleem met behulp van denkvaardigheden en strategieën, zodat computertechnologie kan helpen aan het oplossen.
- Aanpakken en afhandelen van digitale omgevingen op persoonlijke behoeften (bijv. de toegankelijkheid, of wijze van versagen op een beeldscherm).
- Besluiten van de grote rol van digitale technologie in de samenleving en de impact die dit op andere manieren heeft op de maatschappij.
- Op de hoogte blijven van digitale ontwikkelingen.

Gezamenlijke visie

2

Stap 2: Ontwikkel een gezamenlijke visie op onderwijs in digitale geletterdheid



Planmatig aan de slag

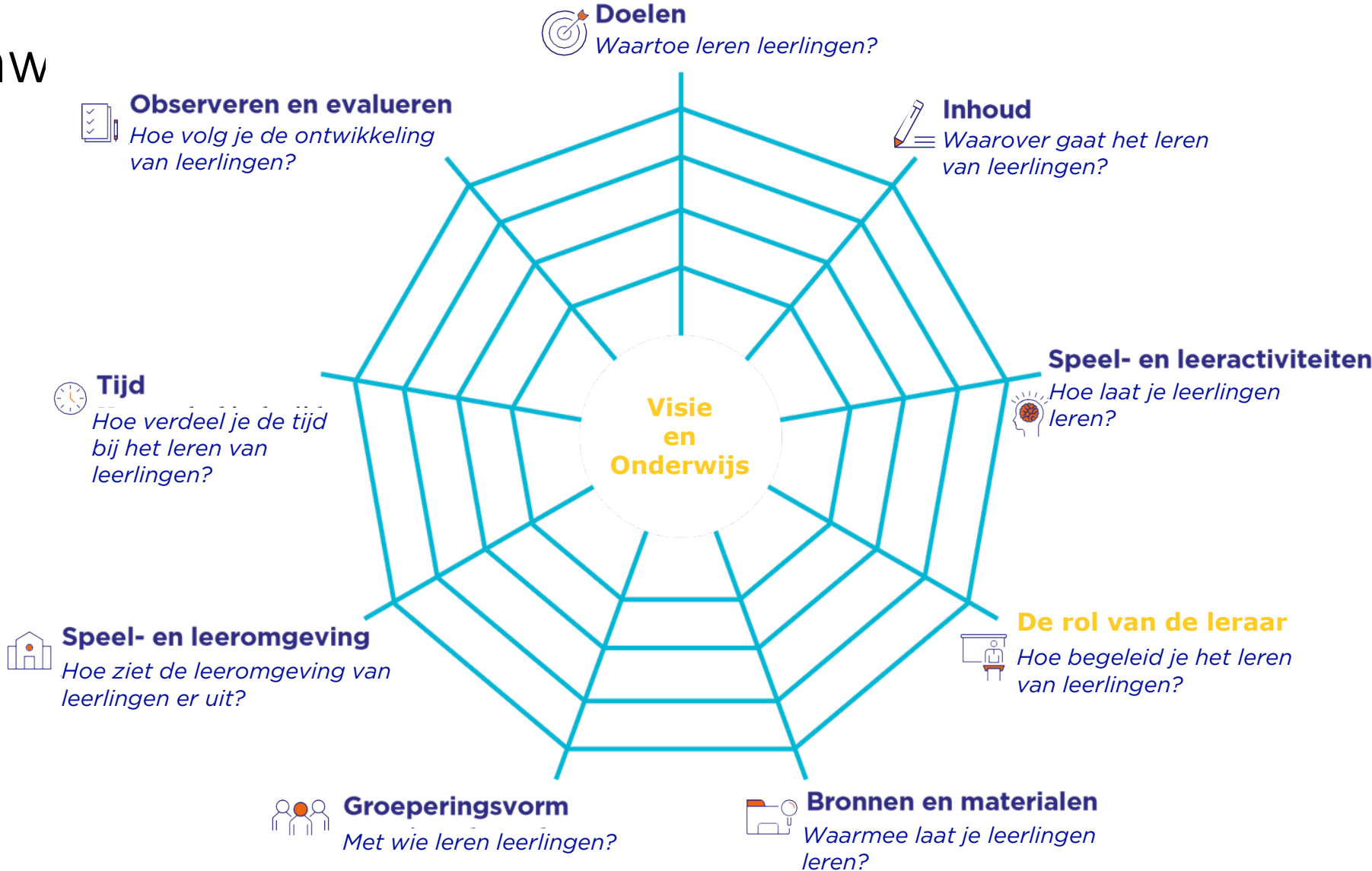
3

Stap 3: Maak een plan van aanpak en ga aan de slag met digitale geletterdheid

De negen aspecten:	Deze stellingen selecteren wij:	Dit zien wij in de praktijk:	Dit zijn onze actiepunten:
Doelen			
Inhoud			
Speel- en leeractiviteiten			
Rol van de leerkracht			
Bronnen en materialen			
Groeperings-vorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			

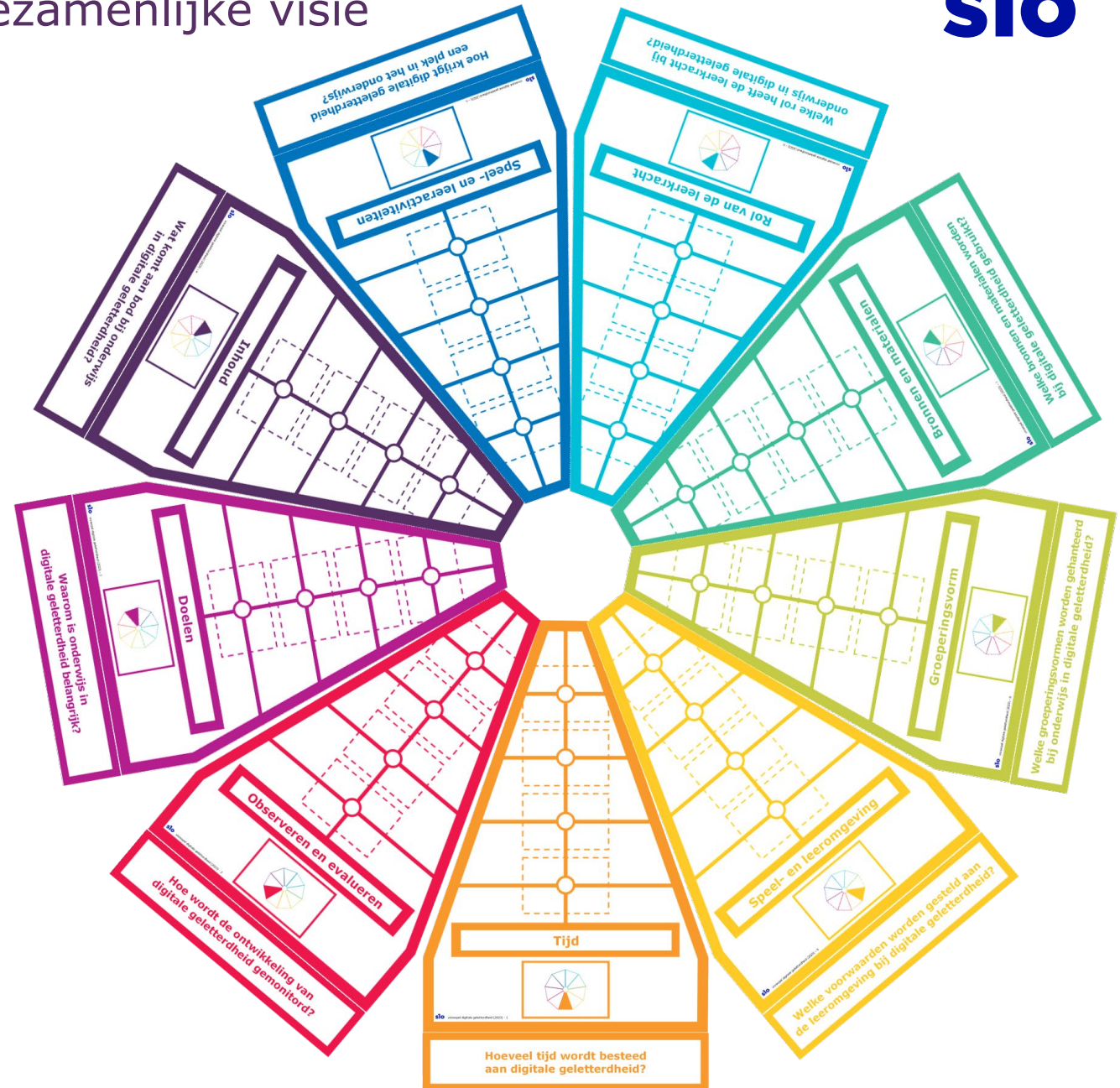


Curriculair spinnenw



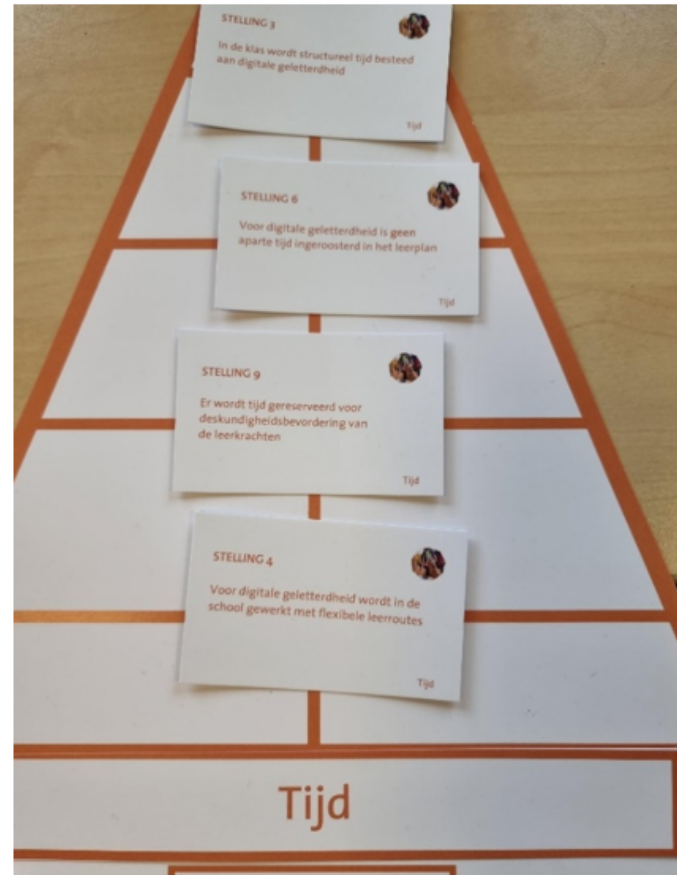
Curriculair spinnenweb

- Doelen
- Inhoud
- Speel- en leeractiviteiten
- Bronnen en materialen
- Speel- en leeromgeving
- Groeperingsvorm
- Tijd
- Rol van de leraar
- Observeren en evalueren



Schoolvisie digitale geletterdheid

Tijd



1. In de klas wordt structureel tijd besteed aan digitale geletterdheid.
2. Voor digitale geletterdheid is geen aparte tijd ingeroosterd in het leerplan.
3. Er wordt tijd gereserveerd voor deskundigheidsbevordering van de leerkrachten.
4. Voor digitale geletterdheid wordt in de school gewerkt met flexibele leerroutes.

Conclusie:

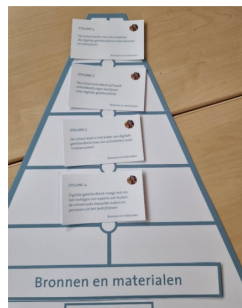
DG komt niet apart op het rooster, maar er wordt wel voldoende tijd aan besteed, geïntegreerd in andere vakgebieden. De ontwikkeling van leerlingen gebeurt flexibel.

Daarnaast wordt er geïnvesteerd in de kennis en kunde van de medewerkers.

voorbeeld:

Schoolvisie digitale geletterdhe

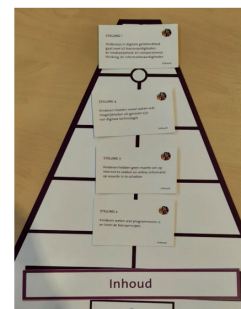
Bronnen en materialen:



1. De school werkt met leermiddelen die digitale geletterdheid ondersteunen en stimuleren.
2. De school ontwikkelt (of heeft ontwikkeld) eigen leerlijnen voor digitale geletterdheid.
3. De school doet in het kader van digitale geletterdheid mee aan activiteiten als 'mediamasters'.
4. Digitale geletterdheid vraagt ook om het invliegen van experts van buiten de school, zoals bepaalde ouders en personen uit het bedrijfsleven.

Conclusie:
Voor DG heeft de school een heldere leerlijn. Daarvoor zijn voldoende leermiddelen aanwezig die deze leerlijn ondersteunen en stimuleren. Regelmatig doet de school mee met activiteiten zoals 'Mediamasters'. In dien gevinst zullen experts van buiten de school worden ingevlogen.

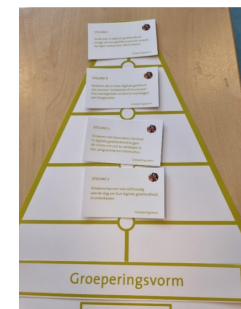
Inhoud:



1. Onderwijs in digitale geletterdheid gaat over ict-basisvaardigheden, en mediawijsheid, en computational thinking, en informativaardigheden.
2. Kinderen moeten zowel weten wat mogelijkheden als gevaren zijn van digitale technologie.
3. Kinderen hebben geen moeite om op internet te zoeken en online informatie op waarde in te te schatten.
4. Kinderen weten wat programmeren is en leren de basisprincipes.

Conclusie:
De vier domeinen van DG spelen allen een rol bij het onderwijs op onze school. Wel wordt er extra nadruk gelegd op mogelijke gevaren van digitale technologie, het op waarde beoordelen van online-informatie en de basisprincipes van programmeren.

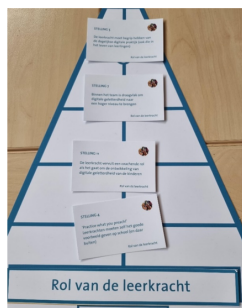
roeperingsvormen:



1. Onderwijs in DL vraagt om een gedifferentieerde aanpak op eigen niveau voor alle kinderen.
2. Kinderen die al meer van DG weten, kunnen incidenteel of structureel hun vaardigheden en kennis overdragen aan klasgenoten.
3. Kinderen met bijzondere interesse in DG krijgen de ruimte om zich te verdiepen in bijv. programmeren/informatica.
4. Kinderen kunnen veel zelfstandig aan de slag om hun DG te ontwikkelen.

Conclusie:
Onze school zal DG gedifferentieerd aanbieden, waarbij veel zelfstandig verwerkt kan worden. Hierbij zal ook gebruik gemaakt worden van kinderen die talenten hebben in DG. Zij zullen ook uitgedaagd worden om zich verder te ontwikkelen.

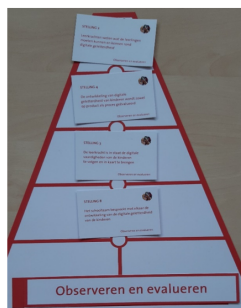
Rol van de leerkracht:



1. De leerkracht moet begrip hebben van de dagelijkse digitale praktijk (ook die in het leven van leerlingen).
2. Binnen het team is draagvlak om DG naar een hoger niveau te brengen.
3. De leerkracht vervult een coachende rol als het gaat om de ontwikkeling van DG van de kinderen.
4. 'Practice what you preach!' Leerkrachten moeten zelf het goede voorbeeld geven op school (en daarbuiten).

Conclusie:
De leerkrachten zien de noodzaak van het bereiken van doelen van DG. Ze hebben begrip van de dagelijkse praktijk van de digitale wereld (ook in die van de leerlingen). Zij zullen een coachende rol op zich nemen en het juiste gedrag voorleven.

Observeren en evalueren:



1. Leerkrachten weten wat de leerlingen moeten kunnen en kennen rond digitale geletterdheid.
2. De ontwikkeling van digitale geletterdheid van kinderen wordt zowel op product als proces geëvalueerd.
3. De leerkracht is in staat de digitale vaardigheden van de kinderen te volgen en in kaart te brengen
4. Het schoolteam bespreekt met elkaar de ontwikkeling van de digitale geletterdheid van de kinderen.

Conclusie:
De leerkrachten op onze school zijn op de hoogte van wat de leerlingen moeten kunnen en kennen op het gebied van DG. De ontwikkeling hiervan wordt in kaart gebracht en zowel op product als proces geëvalueerd door de leerkracht. Ontwikkeling worden tevens besproken met het schoolteam.

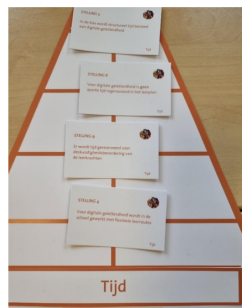
Speel- en leeromgeving:



1. Online veiligheid is een essentieel onderdeel van de leeromgeving
2. In elke klas zijn voldoende computers beschikbaar die als onderdeel van de les dagelijks worden gebruikt
3. De speel-/leeromgeving van de school straalt de visie op digitale geletterdheid uit.
4. Een goede invoering van digitale geletterdheid kan niet zonder een flinke financiële investering.

Conclusie:
De speel- en leeromgeving op onze school straalt onze visie op DG uit. Dit zie je terug doordat er o.a. voldoende Chromebooks beschikbaar zijn in elke klas. Online veiligheid is tevens een essentieel onderdeel van de leeromgeving van onze school.

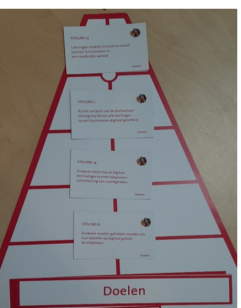
Tijd



1. In de klas wordt structureel tijd besteed aan digitale geletterdheid.
2. Voor digitale geletterdheid is geen aparte tijd ingeroosterd in het leerplan.
3. Er wordt tijd gereserveerd voor deskundigheidsbevordering van de leerkrachten.
4. Voor digitale geletterdheid wordt in de school gewerkt met flexibele leerroutes.

Conclusie:
DG komt niet apart op het rooster, maar er wordt wel voldoende tijd aan besteed, geïntegreerd in andere vakgebieden. De ontwikkeling van leerlingen gebeurt flexibel. Daarnaast wordt er geïnvesteerd in de kennis en kunde van de medewerkers.

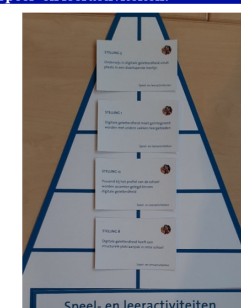
Doelen:



1. Leerlingen moeten kritisch en actief kunnen functioneren in een mediarijke wereld.
2. Bij het verlaten van de basisschool (eind groep 8) zijn alle leerlingen op een basisniveau digitaal geletterd.
3. Kinderen leren hoe ze digitale technologie kunnen toepassen: ontwikkeling van vaardigheden.
4. Kinderen moeten geholpen worden om hun talenten op digitaal gebied te ontplooien.

Conclusie:
Het belangrijkste doel van DG is om leerlingen kritisch en actief te kunnen laten functioneren in een mediarijke wereld. Daarom zijn alle leerlingen aan het eind van groep 8 minimaal op basisniveau digitaal geletterd. Om dit niveau te bereiken ontwikkelen de kinderen op onze school vaardigheden en worden geholpen om hun talenten op digitaal gebied te ontplooien.

Speel- en leeractiviteiten:



1. Onderwijs in digitale geletterdheid vindt plaats in een doorlopende leerlijn.
2. Digitale geletterdheid moet geïntegreerd worden met andere vakken/leergebieden.
3. Passend bij het profiel van de school worden accenten gelegd binnen digitale geletterdheid.
4. Digitale geletterdheid heeft een structurele plek/aanpak in onze school.

Conclusie:
Onderwijs in DG heeft op onze school een structurele aanpak en vindt plaats in een doorlopende leerlijn die geïntegreerd wordt met andere vakgebieden (o.a. het thematisch werken). Uiteraard worden er wel accenten gelegd, passend bij het profiel van onze school.

voorbeeld:

Digitale geletterdheid

kaart: Visievorming

Visievorming - basisvaardigheden digitale geletterdheid

Ontwikkelen van een visie

De implementatie van digitale geletterdheid kan niet zonder een goede visie op onderwijs in dit leergebied. Een verhelderende manier om hiermee aan de slag te gaan is met het curriculaire spinnenweb. De draden van dit spinnenweb verwijzen naar de negen onderdelen van het leerplan/curriculum, die elk een vraag over het inrichten van onderwijs in digitale geletterdheid betreffen.

SLO heeft een spel ontwikkeld waarmee je als schoolteam of vaksectie onder begeleiding en aan de hand van stellingen tot een gezamenlijke visie komt. Vanuit deze visie kun je bereedere vervolgstappen zetten. Bij elk onderdeel hieronder zie je enkele voorbeeldstellingen.

Wat komt aan bod?

De keuze voor 'type leerinhoud' (kennis, houding en/of vaardigheden) dien je overwogen te maken om een uitgebalanceerd leerplan te creëren.

- Programmeren staat centraal in het onderwijs bij digitale geletterdheid.
- Leerlingen moeten weten wat mogelijkheden en gevaren zijn van digitale technologie.

Waarom is digitale geletterdheid belangrijk?

Als doelen helder zijn, kun je betekenis geven aan de leerinhouden en -activiteiten. Kennis over de doelen waaraan je werkt, verhoogt de effectiviteit van het onderwijs.

- Het is goed om kinderen al op jonge leeftijd kennis te laten maken met digitale geletterdheid.
- Ouders verwachten van school dat hun kinderen digitaal geletterd worden.

Hoe wordt de ontwikkeling gemonitord?

Observeren en evalueren zijn manieren om te kijken of leerlingen de leerstof (kennis, houding en vaardigheden) beheersen.

- Het schoolteam of de vaksectie bespreekt de ontwikkeling van de digitale vaardigheden van de leerlingen.
- Monitoring van de ontwikkeling in digitale geletterdheid vindt plaats door observatie en/of gesprekken met leerlingen.

Hoeveel tijd wordt besteed aan digitale geletterdheid?

De indeling van tijd laat zien wat belangrijk is, welke leertaken de meeste tijd krijgen en hoe je het leren in tijd organiseert. 'Tijd' is ook de duur van het onderwijs.

- Digitale geletterdheid vraagt om goede planning en management in school en klas.
- In de klas wordt iedere dag structureel tijd besteed aan digitale geletterdheid.



Hoe krijgt het een plek in het onderwijs?

De didactische aanpak wordt zichtbaar in de opdrachten die je als leraar selecteert of voor de leerlingen ontwikkelt. Het zijn de dragers van het curriculum.

- In alle vakken, lessen en projecten wordt aandacht besteed aan digitale geletterdheid.
- Digitale geletterdheid kan goed worden toegevoegd aan aanwezige leerlijnen, zoals die voor rekenen en taal.

Welke rol heeft de leraar?

Je kunt als leraar of externe begeleider verschillende onderwijsrollen hebben die tijdens het onderwijs een bijdrage leveren aan het leerproces van de leerlingen. Door deze te vertalen naar concrete taken en verantwoordelijkheden en ze eenduidig uit te voeren, kan het leerproces goed worden begeleid.

- De leraar weet welke technologie wanneer geschikt bij het geven van onderwijs.
- *Practise what you preach!* Leraren moeten zelf het goede voorbeeld geven, op school en daarbuiten.

Welke bronnen en materialen worden gebruikt?

Leerlingen gebruiken boeken, methodes, zelf geschreven opdrachten, websites, softwareprogramma's, maar ook jij als leraar bent een bron van informatie.

- Digitale geletterdheid vraagt om invliegen van experts van buiten de school, zoals ouders en personen uit het bedrijfsleven.
- De school doet mee aan activiteiten zoals 'mediamasters'.

Welke groeperingsvormen worden gehanteerd?

De manier waarop je leerlingen indeelt tijdens het onderwijsleerproces moet weloverwogen worden gekozen. Bijvoorbeeld op basis van interesse, de mate waarin ze de lesstof al beheersen, dynamiek, etc.

- Leerlingen met bijzondere interesse in digitale geletterdheid krijgen de ruimte om zich te verdiepen in bijv. programmeren/informatica.
- Samenwerken bij digitale geletterdheid is niet mogelijk.

1 Gemeenschappelijk beeld

Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

Inhoud - basisvaardigheden Digitale geletterdheid

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

De digitale geletterdheid gaat het om kennis, vaardigheden en houding op het gebied van:

- Gebruik van digitale technologie
- Digitale communicatie en samenwerking
- Zoeken en vinden van informatie en data
- Creëren van digitale content
- Oplossen van digitale problemen
- Veiligheid

Creëren van digitale content

- Creëren van verschillende typen digitale content in daarvoor geschikte programma's en apps (tekst, tekening, grafiek, foto, audio, video) en daarmee indrukwekkende verhalen aan gebruikers, sites, games, etc.
- Bewerken van bestaande digitale content door deze te wijzigen, vertalen en uit te breiden om zo nieuwe, originele en relevante content te creëren.
- Rekening houden met auteursrecht en licenties op data, digitale informatie en content.
- Plannen en ontwerpen van toegankelijke instructies voor een computertypist om een bepaald probleem op te lossen of een specifieke taak uit te voeren (programmeren).

Zoeken en vinden van informatie en data

- Browsen, zoeken en selecteren van data, informatie en content in digitale omgevingen vanuit een informatiebehoefte en een informatieverzoek en met persoonlijke zoekstrategieën.
- Evalueren van bronnen en gevonden data, informatie en digitale content door deze te analyseren, te vergelijken en kritisch te beoordelen.
- Presenteren van gevonden data, informatie en digitale content als acties op de context van de informatie.
- Bewerken van data, informatie en content in digitale omgevingen door gestructureerd ordenen, opslaan en opbergen.

Gebruik van digitale technologie

- Gebruiken van digitale apparaten en de daarop aanwezige programma's of apps.

Oplossen van digitale problemen

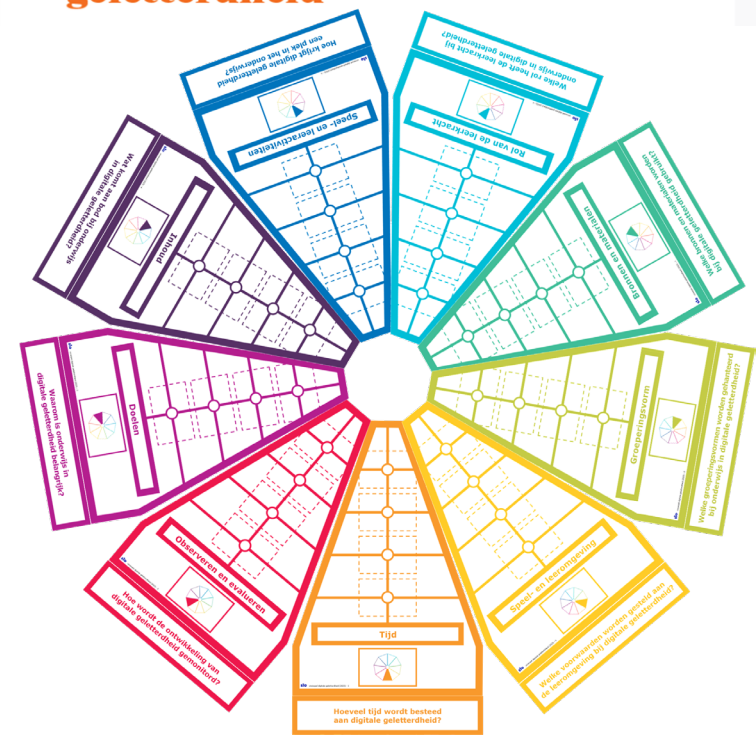
- Herkennen van technische problemen bij de bediening van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen en naar mogelijke oplossingen (troubleshooting).
- Identifieren en beoordelen van een behoefte of vraag en vervolgens mogelijke geschikte digitale middelen selecteren en gebruiken om het op te lossen.
- Herformuleren van een probleem met behulp van denkvaardigheden en strategieën, zodat computertechnologie kan helpen om het op te lossen.
- Aangepast en afstemmen van digitale omgevingen op persoonlijke behoeften (bijv. de toegankelijkheid, of wijze van versieren op een beeldscherm).
- Beseffen van de grote rol van digitale technologie in de samenleving en de impact die dit op andere mensen heeft op de markt.
- Op de hoogte blijven van digitale ontwikkelingen.

Veiligheid

- Beveiligen van apparaten en digitale content.
- Begrijpen van risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en kennis hebben over veiligheidsmaatregelen.
- Beschermen van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen.
- Beschermen van de gezondheid en het fysieke welzijn bij het gebruik van digitale technologie.
- Beschermen van eigen productieve wijzen en die van anderen in digitale omgevingen (bijv. tegen cyberstelen).
- Bewaakt zijn op de mogelijkheden van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale inclusie en hiervan gebruikmaken.
- Beseffen van en rekening houden met het misgebruik van digitale technologie.

2 Gezamenlijke visie

Stap 2: Ontwikkel een gezamenlijke visie op onderwijs in digitale geletterdheid



3 Planmatig aan de slag

Stap 3: Maak een plan van aanpak en ga aan de slag met digitale geletterdheid

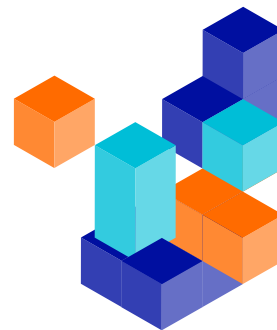
De negen aspecten:	Deze stellingen selecteren wij:	Dit zien wij in de praktijk:	Dit zijn onze actiepunten:
Doelen			
Inhoud			
Spel- en leeractiviteiten			
Rol van de leerkracht			
Bronnen en materialen			
Groeperings-vorm			
Spel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			

De negen curriculaire aspecten	Dit zijn onze gekozen stellingen/conclusie	Dit willen we zien in de praktijk (korte/middellange termijn)	Dit zijn onze actiepunten nodig om dat te bereiken
Doelen			
Inhoud			
Speel- en leeractiviteiten			
Bronnen en materialen			
Speel- en leeromgeving			
Groeperingsvorm			
Tijd			
Rol van de leerkracht			
Observeren en evalueren			

Negen aspecten	De door het schoolteam gekozen stellingen bij de negen aspecten	Ik zie in de praktijk	Actiepunten
Doelen: waartoe leren kinderen?	<ul style="list-style-type: none"> • Bij het verlaten van de basisschool (eind groep 8) zijn alle leerlingen op een basisniveau digitaal geletterd. • Leerlingen moeten digitaal geletterd worden, want digitale technologie is overal in onze samenleving. • Onderwijs in digitale geletterdheid past bij de pedagogische visie op onderwijs van de school • Leerlingen moeten kritisch en actief kunnen functioneren in een mediarijke wereld. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kinderen die van onze basisschool gaan hebben genoeg inhoudelijke bagage en genoeg vaardigheden in hun rugzak om zich in het vo staande te houden. Dit laat zich al zien in groep 6, 7 en 8. Eigenlijk is het in 7 en 8 meer consolideren van dit alles. 	<ul style="list-style-type: none"> •
Inhoud: waarover gaat het leren van kinderen?	<ul style="list-style-type: none"> • Onderwijs in digitale geletterdheid gaat over ict-basisvaardigheden én mediawijsheid, én computational thinking, én informatievaardigheden. • Kinderen moeten zowel weten wat mogelijkheden als gevaren zijn van digitale technologie. • De school besteedt ook aandacht aan 'digitaal burgerschap'. • Inhouden rond digitale geletterdheid worden afgestemd met het voortgezet onderwijs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alle vier domeinen krijgen even veel aandacht beginnend vanaf groep 4. • Ook redeneren over én kritisch nadenken staat op het programma • Er vindt jaarlijks een evaluatie-terugkoppeling met vo plaatst. 	<ul style="list-style-type: none"> •
Speel- en leeractiviteiten: hoe laat je kinderen spelen en leren?	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale geletterdheid moet geïntegreerd worden met andere vakken /leergebieden. • Digitale geletterdheid zit in al onze speel- en leeractiviteiten verweven. • Onderwijs in digitale geletterdheid vindt plaats in een doorlopende leerlijn. • In alle vakken/lessen/projecten wordt aandacht besteed aan digitale geletterdheid. 	<ul style="list-style-type: none"> • DG komt in allerlei vakken structureel terug. Daar waar nodig zijn er satelietlesjes. • Er ligt een lijn van waaruit wij op school werken voor ieder domein. 	<ul style="list-style-type: none"> •
De rol van de leerkracht: hoe begeleid je het spelen en leren van kinderen?	<ul style="list-style-type: none"> • Alle leerkrachten moeten zelf digitaal geletterd zijn om onderwijs in digitale geletterdheid te kunnen geven. • Leerkrachten maken (didactisch) beredeneerd een keuze in het gebruik van ict in hun onderwijs. • De leerkracht weet welke digitale technologie wanneer geschikt is bij het verzorgen van het onderwijs. • Het T-packmodel helpt bij een zorgvuldige afstemming tussen vakinhoud, didactiek en mogelijkheden van ict. 	<ul style="list-style-type: none"> • De leerkrachten is bewust bekwaam op het gebied van DG. 	<ul style="list-style-type: none"> •



netwerk
digitale geletterdheid
primair onderwijs



netwerk
digitale geletterdheid
primair onderwijs

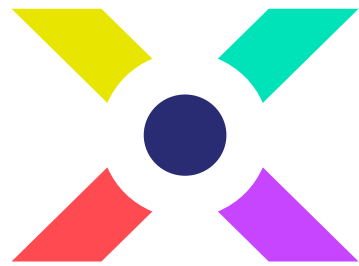
Doelen van het netwerk

- Bespreken van recente/actuele curriculaire ontwikkelingen rondom digitale geletterdheid in het po (vanuit beleid, praktijk en wetenschap)
- Uitwisselen van ervaringen
- Elkaar op de hoogte brengen van zelf ontwikkelde producten en elders gesignaleerde interessante producten
- Vergroten van inhoudelijke expertise
- Initiëren van vernieuwingen

Nota bene:

- Inhoud van de dagen wordt mede gebaseerd op jullie wensen
- Dit netwerk beoogt op geen enkele manier commerciële activiteiten

/ Expertisepunt digitale geletterdheid



expertisepunt
digitale geletterdheid

Inspireren, ondersteunen en verbinden van digitale geletterdheid in het onderwijs



expertisepunt
digitale geletterdheid

Het expertisepunt ondersteunt het onderwijs in digitale geletterdheid en verbindt iedereen die er al actief aan werkt of ermee aan de slag wil. Wat gaat het expertisepunt bieden?

Primair onderwijs

Voortgezet onderwijs

Gespecialiseerd onderwijs

Middelbaar beroepsonderwijs

Website

Informatie met als doel te inspireren, adviseren en activeren. Per sector ingedeeld in de volgende onderwerpen:

- curriculum
- onderwijs geven
- thema's
- leermaterialen
- professionalisering
- onderzoek
- wet- en regelgeving



www.expertisepuntdigitalegeletterdheid.nl

Community

Ruimte voor onderwijsprofessionals om elkaar te ontmoeten om het onderwijs in digitale geletterdheid te verbeteren, door het:

- delen van kennis en ervaringen
- samen onderzoeken
- samen (door-) ontwikkelen



Kennisdeling

Ondersteunen van informatie- en kennisuitwisseling door het verzorgen van of bijdragen aan:

- workshops
- webinars
- adviesbijeenkomsten
- (regionale of landelijke) conferenties



Nieuwsbrief

Blijf op de hoogte van ontwikkelingen van het Expertisepunt digitale geletterdheid én:

- het laatste nieuws
- actuele informatie
- tips en inspiratiebronnen

[Schrijf je hier in](#)



Professionalisering

Overzicht van bij- en nascholingsactiviteiten voor onderwijsprofessionals, zoals:

- masterclasses
- studiedagen
- vervolgopleidingen



Heb je een vraag?

[Stel hier je vraag](#) over onderwijs in digitale geletterdheid via de website.



Website

Informatie met als doel te inspireren, adviseren en activeren. Per sector ingedeeld in de volgende onderwerpen:

- curriculum
- onderwijs geven
- thema's
- leermaterialen
- professionalisering
- onderzoek
- wet- en regelgeving



www.expertisepuntdigitalegeletterdheid.nl



Onderwijs geven

Hoe geef je onderwijs in digitale geletterdheid vorm?



Thema's

Uitgelicht: Welke onderwerpen bij digitale geletterdheid staan in de belangstelling?



Leermaterialen

Welke leermaterialen zijn er voor digitale geletterdheid?



Professionalisering

Wat is het aanbod om je kennis en vaardigheden voor digitale geletterdheid te ontwikkelen?



Onderzoek

Welke inzichten en cijfers zijn er over digitale geletterdheid?



Wet- en regelgeving

Wat is wettelijk vastgesteld op het gebied van digitale geletterdheid?