

Donderdag 13 april 2023

Gäby van der Linde – Meijerink
Martin Klein Tank



Digitale geletterdheid
start met een visie

slo

Digitale geletterdheid

Waarom?

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

Digitale geletterdheid

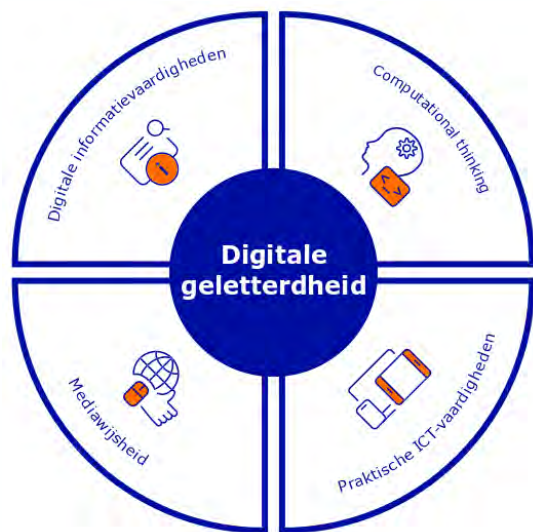
- Omgaan met digitale technologie
- Kennis en begrip van de werking van digitale technologie
- Kritisch en (zelf)bewust gebruikmaken van digitale technologie
- **Kansen en risico's bij het gebruik van digitale technologie**
- Meer dan digitale technologie gebruiken
- Meer dan programmeren
- Niet de digitalisering van het onderwijs

Digitale geletterdheid

- Instrumentele technische vaardigheden
- Sociale en communicatie vaardigheden
- Structurele en strategische informatie- en datavaardigheden
- Creatievaardigheden op het gebied van digitale content
- Veilig omgaan met digitale technologie
- Digitale probleemoplossende vaardigheden

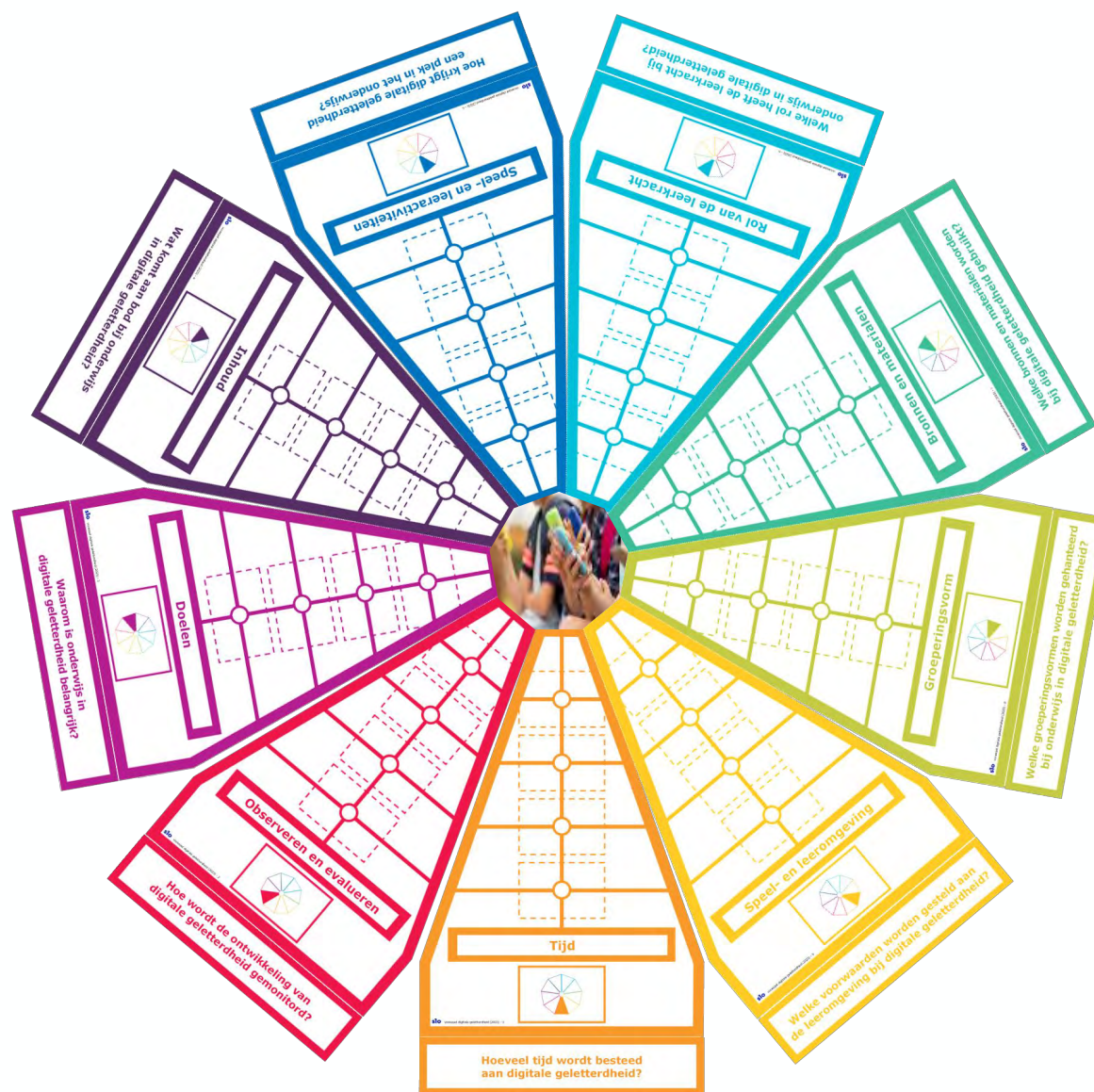
met
functionele en kritische
deelvaardigheden

stap 1



implementatie DG

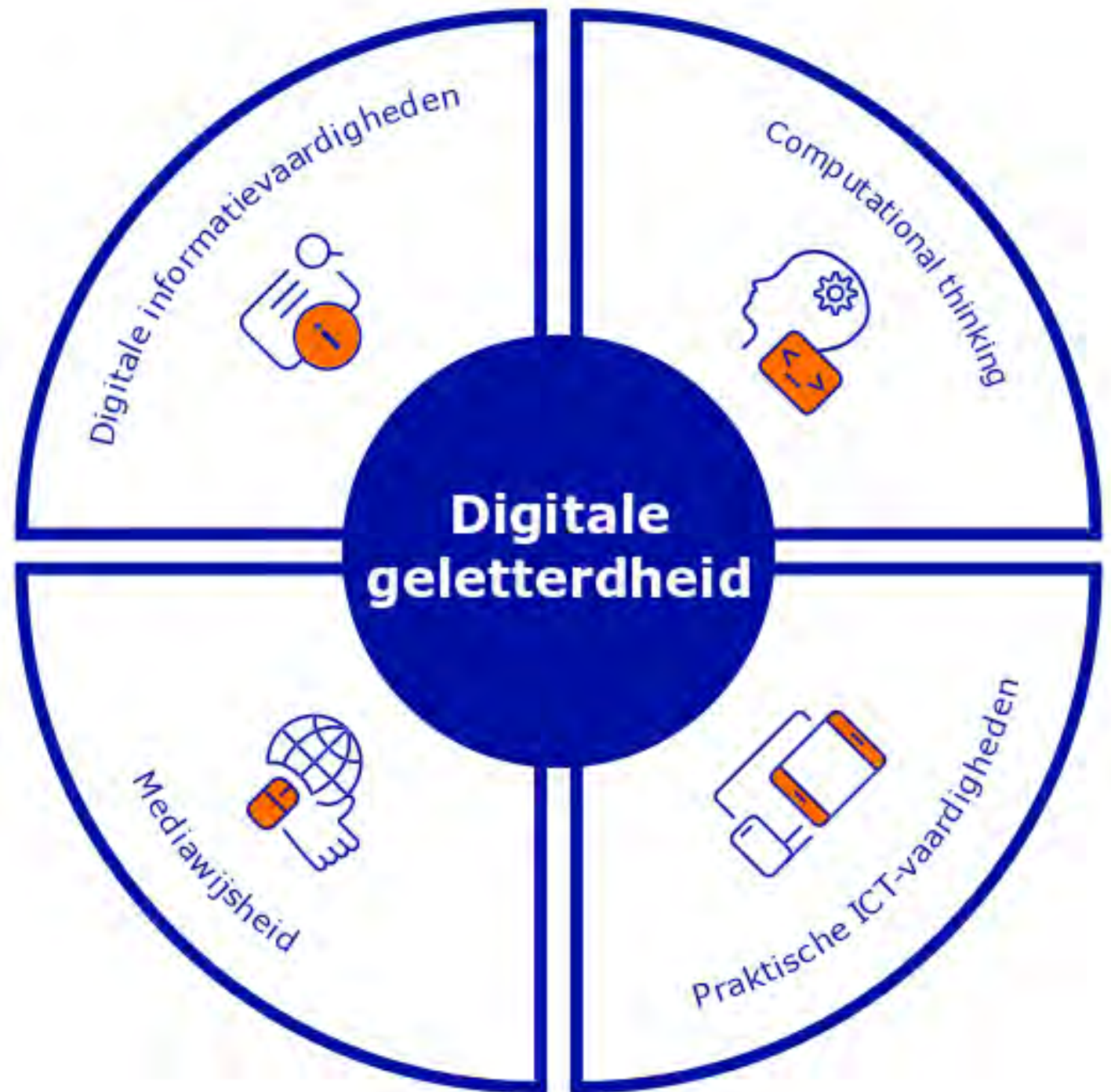
stap 2



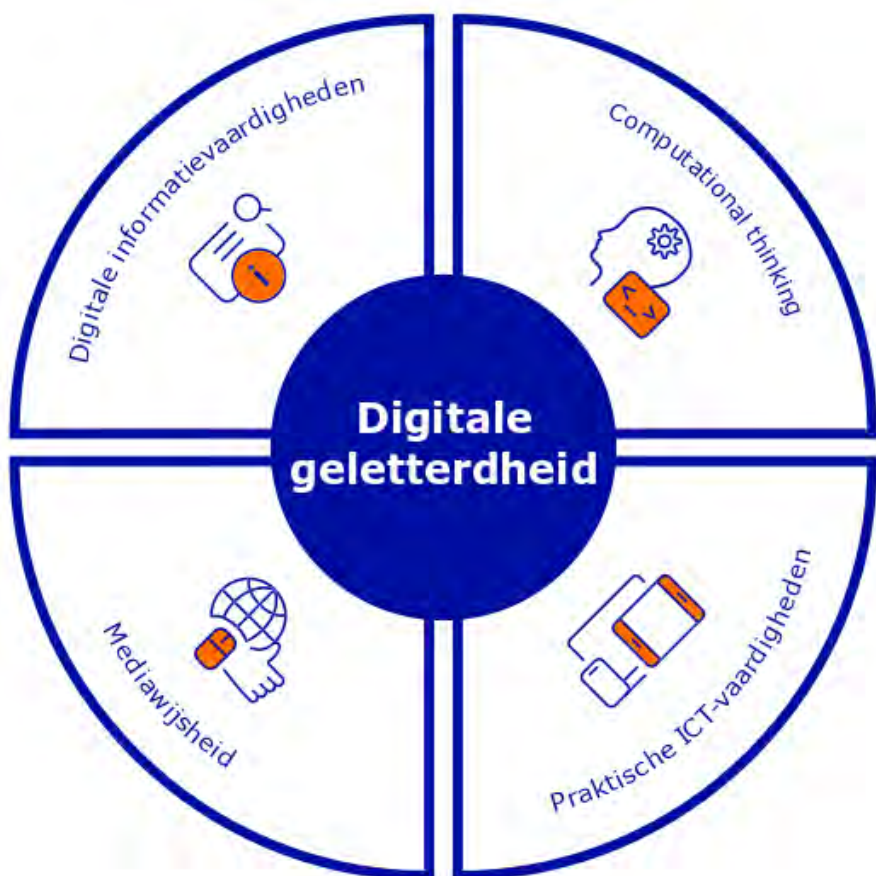
stap 3

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			

Waaruit bestaat digitale geletterdheid?

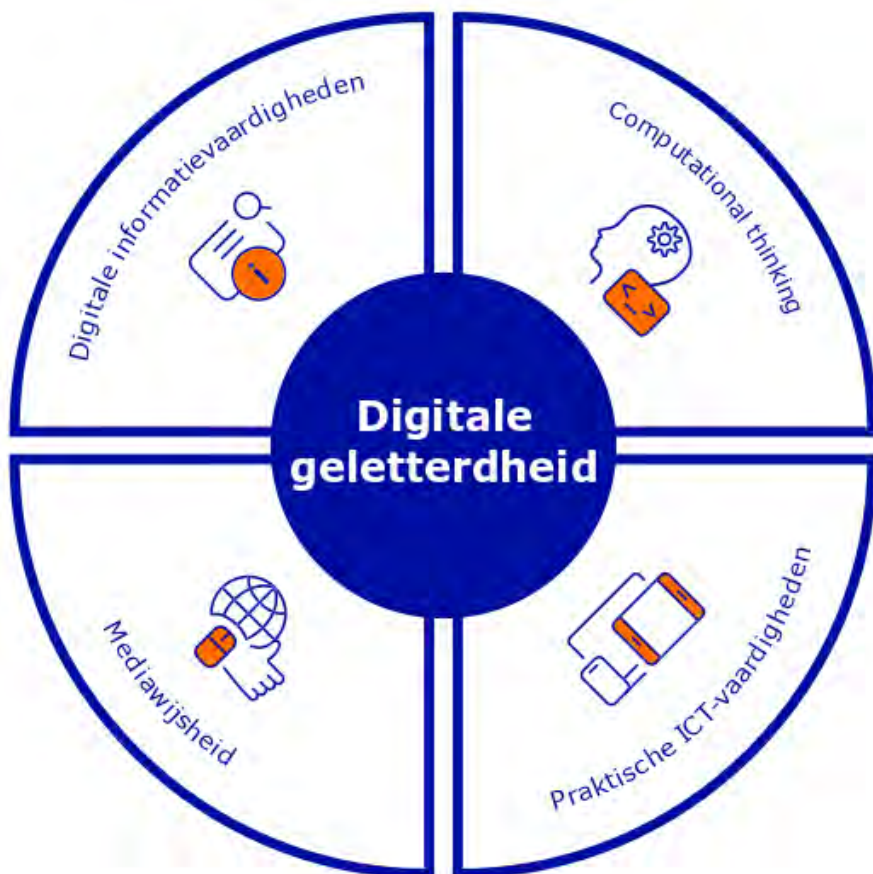


combinatie van vier domeinen:



Praktische ICT-vaardigheden

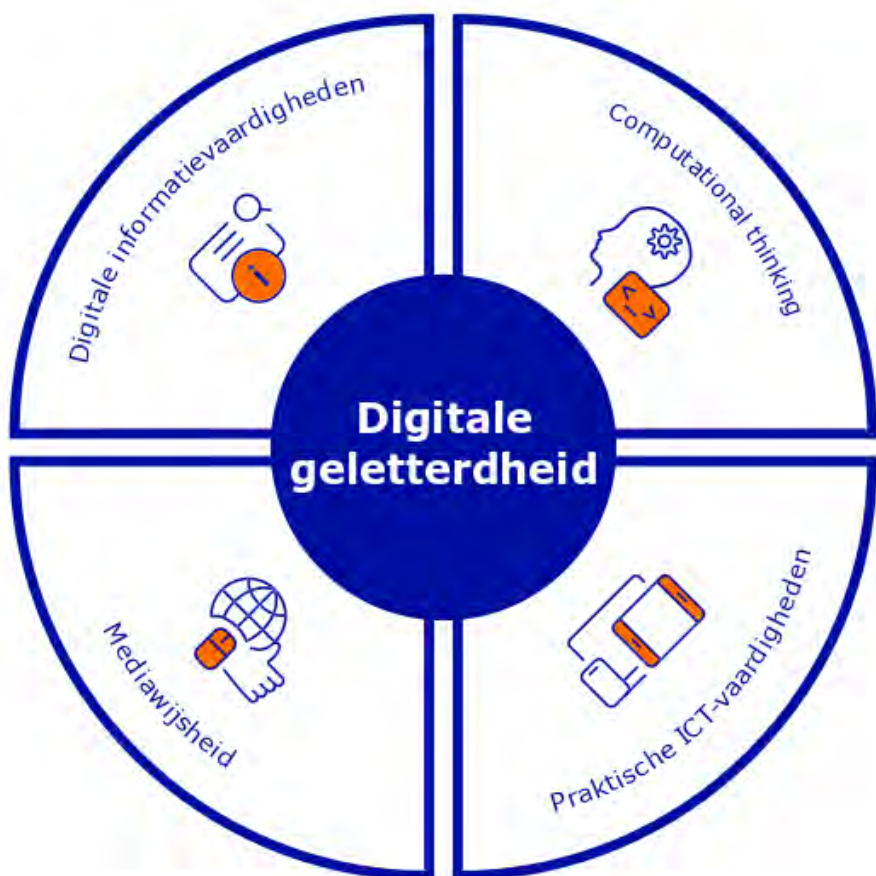
- benutten van de mogelijkheden van digitale technologie en inzicht hebben in de werking van digitale apparaten
- NB Dit is onderlegger voor de andere onderdelen van digitale geletterdheid
 - impact en gebruik van digitale technologie
 - werken met digitale apparaten met aandacht voor welzijn
 - functioneel gebruiken van apps voor browsen op internet, communiceren en samenwerken
 - functioneel gebruiken van apps voor werken met tekeningen, tekst, audio, video, presentaties en spreadsheets



Mediawijsheid

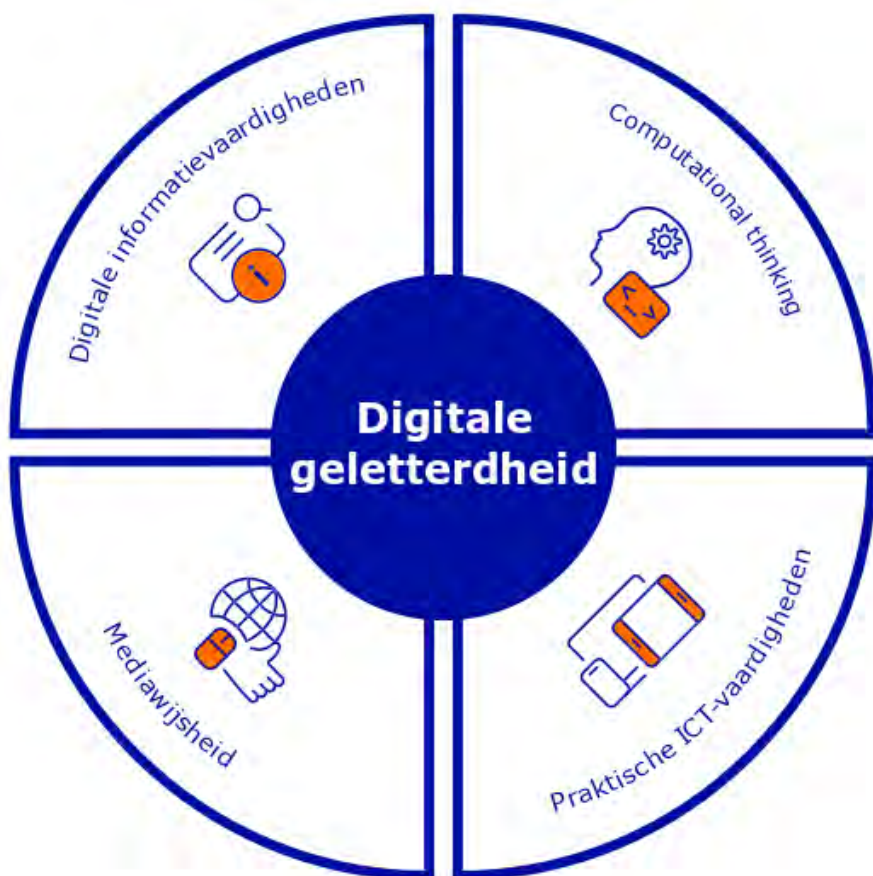
- kritisch én bewust omgaan met digitale media* in een gemedialiseerde samenleving
 - digitale media gebruiken
 - kenmerken van digitale content
 - veilig en bewust omgaan met digitale content
 - veilig en bewust online communiceren
 - aanwezigheid en invloed van media in je eigen leven en in de samenleving

**digitale media = media om informatie te maken, bekijken, wijzigen en over te dragen via digitale apparaten; (algemeen gebruikte apps, videogames, websites, sociale media en online advertenties)*



Digitale informatievaardigheden

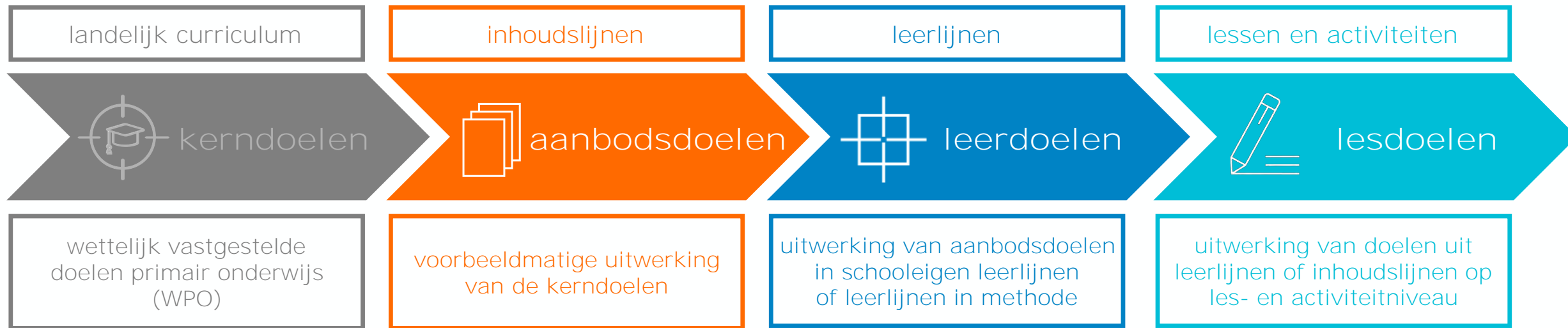
- systematisch, effectief en efficiënt gebruikmaken van digitale bronnen bij het verzamelen, evalueren, verwerken en delen van digitale informatie
 - een informatievraag formuleren vanuit een informatiebehoefte
 - zoekterm(en), een geschikte zoekstrategie en geschikte digitale bronnen bepalen voor het verkrijgen van relevante informatie
 - digitale informatie verzamelen en selecteren
 - digitale informatie verwerken en evalueren
 - digitale informatie presenteren



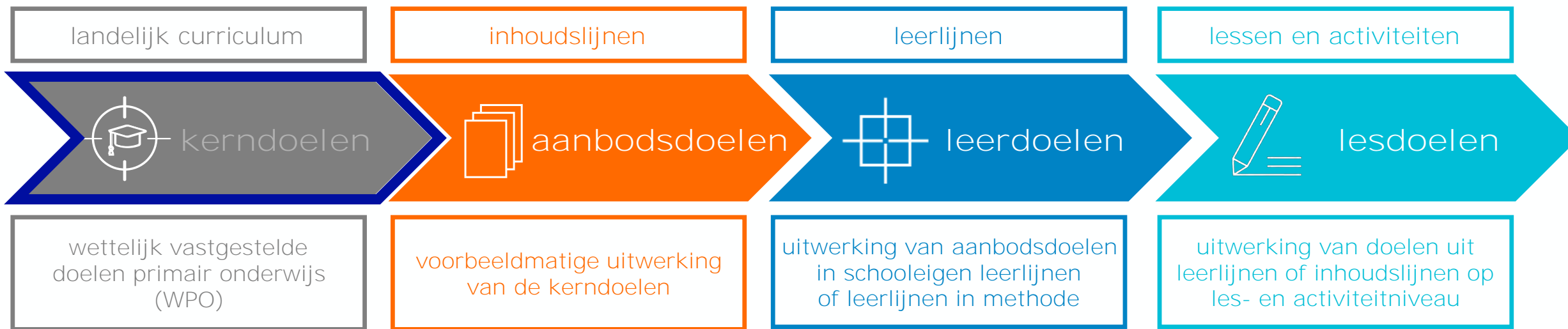
Computational thinking

- (her)formuleren van complexe problemen met behulp van denkvaardigheden en strategieën zodat computertechnologie kan bijdragen aan het oplossen
 - digitale data verzamelen, analyseren, visualiseren
 - decompositie
probleem of taak opdelen in kleinere deel- problemen of -taken die het oplossen eenvoudiger maken
 - patroonherkenning
herkennen van patronen in situaties, problemen en oplossingen; automatiseren van eenvoudige patronen met digitale technologie
 - abstractie
richten op belangrijke informatie van een probleem en details buiten beschouwing laten
 - algoritmes
verklaren van de werking en zelf ontwerpen van een serie geordende instructies of regels die stap voor stap worden uitgevoerd om een probleem op te lossen

Doelen op vier niveaus



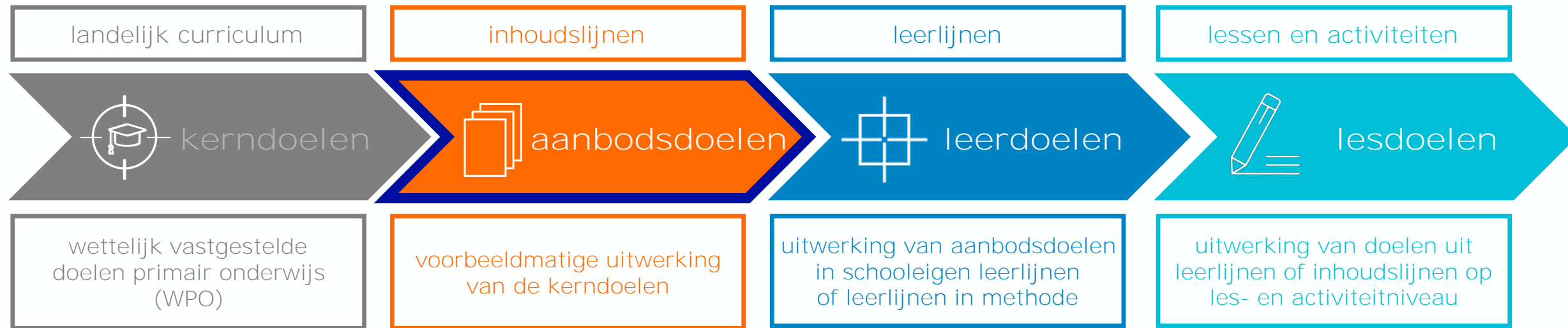
Doelen op vier niveaus



kerndoelen (voor DG in ontwikkeling)

- 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

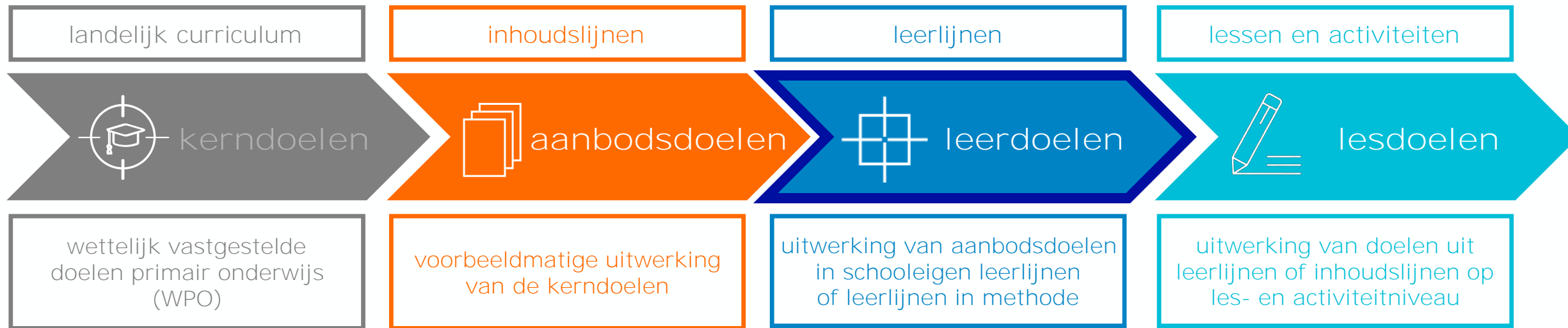
Doelen op vier niveaus



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

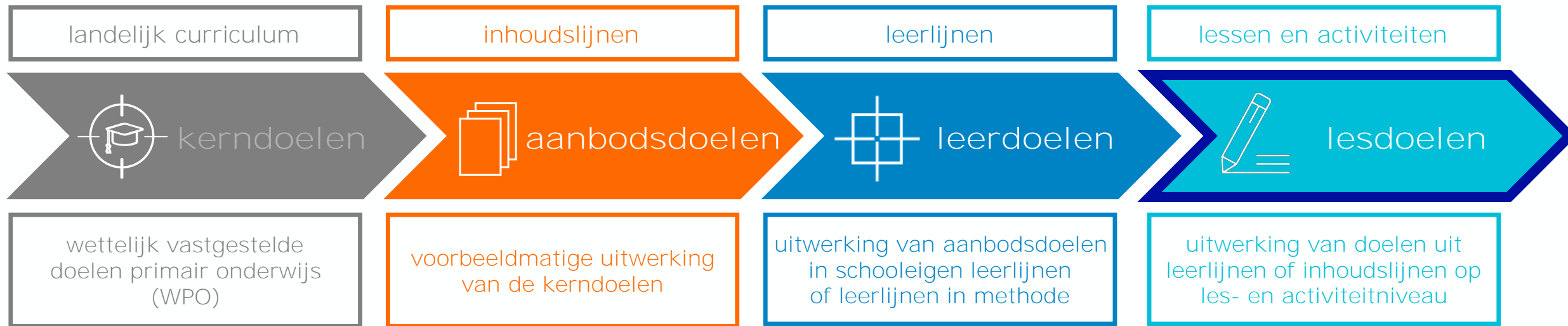
Doelen op vier niveaus



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

Inhoudslijnen

inhoudslijn

- overzicht van de aan te bieden onderwijsinhouden min of meer logisch geordend op basis van de aangeboden onderwerpen.

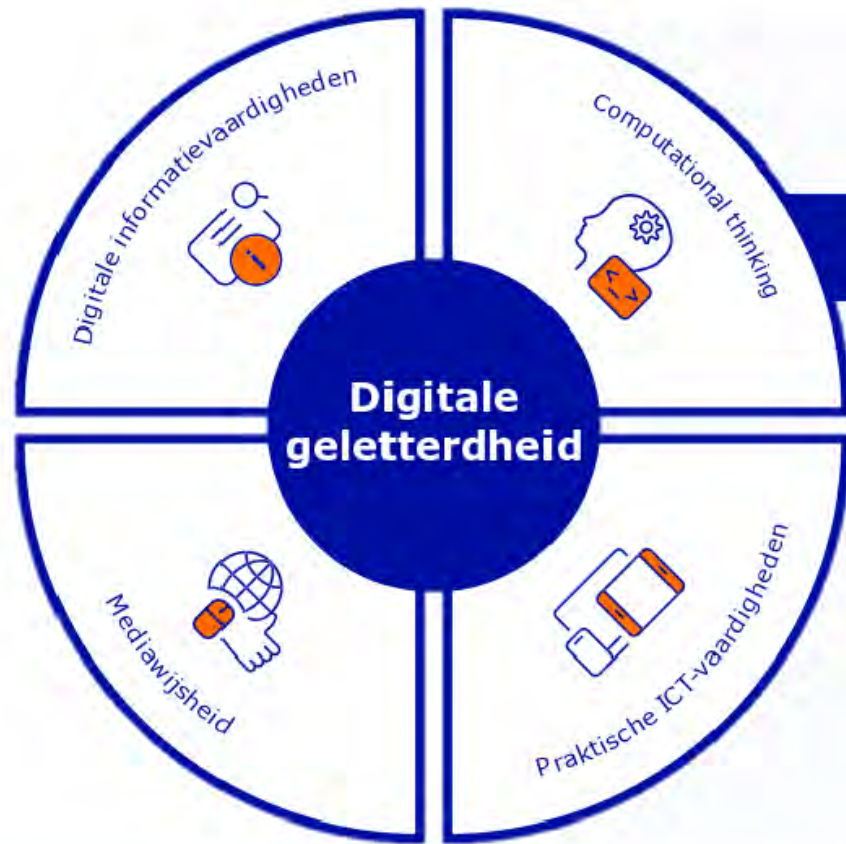
leerlijn

- een beredeneerde opbouw van inhouden en (tussen)doelen die is gericht op een einddoel. Een leerlijn bevat beschrijvingen op hoofdlijnen van de ontwikkelings- en leerprocessen die kinderen doorlopen op basis van het gegeven onderwijs.

inhoudslijn

vs.

leerlijn



Inhoudslijnen primair onderwijs



Digitale geletterdheid



Inhoudslijn bij digitale geletterdheid

Praktische ICT-vaardigheden

benutten van de mogelijkheden van digitale technologie en inzicht hebben in de werking van digitale apparaten

NB Dit is onderlegger voor de andere onderdelen van digitale geletterdheid

fase 1

fase 2

fase 3

Digitale technologie

aanbodsdoelen:

Impact van digitale technologie

- beseffen dat veel apparaten, speelgoed en robots een computer bevatten

- bespreken van de aanwezigheid en de betekenis van digitale technologie in leefomgeving, school en wereld

- bespreken van belang en impact van digitale technologie op allerlei terreinen in onze huidige samenleving
- realiseren dat digitale technologie altijd in ontwikkeling is en dat er steeds nieuwe toepassingen voor gecreëerd kunnen worden
- beseffen dat via digitale technologie wereldwijd data wordt gedeeld en opgeslagen en dat dit veiligheidsrisico's kent
- realiseren dat het gebruik van digitale technologie zoals het internet en mobiele netwerken nooit gratis is. Je betaalt met geld of met data

Gebruik van digitale technologie in de maatschappij

- samen verkennen waar in de omgeving digitale technologie wordt gebruikt

- bespreken van voorbeelden van digitale technologie in het dagelijks leven van mensen (bijv. tv kijken via streamingdiensten, reizen met

- exploreren van toepassingen van digitale technologie in het dagelijks leven van mensen zoals bij wonen, werken, vrije tijd, reizen en



Inhoudslijn bij digitale geletterdheid

Praktische ICT-vaardigheden

benutten van de mogelijkheden van digitale technologie en inzicht hebben in de werking van digitale apparaten

NB Dit is onderlegger voor de andere onderdelen van digitale geletterdheid

Digitale technologie

fase 1

fase 2

fase 3

aanbodsdoelen:

Impact van digitale technologie

- beseffen dat veel apparaten, speelgoed en robots een computer bevatten

- bespreken van de aanwezigheid en de betekenis van digitale technologie in leefomgeving, school en wereld

- bespreken van belang en impact van digitale technologie op allerlei terreinen in onze huidige samenleving
- realiseren dat digitale technologie altijd in ontwikkeling is en dat er steeds nieuwe toepassingen voor gecreëerd kunnen worden
- beseffen dat via digitale technologie wereldwijd data wordt gedeeld en opgeslagen en dat dit veiligheidsrisico's kent
- realiseren dat het gebruik van digitale technologie zoals het internet en mobiele netwerken nooit gratis is. Je betaalt met geld of met data

Gebruik van digitale technologie in de maatschappij

- samen verkennen waar in de omgeving digitale technologie wordt gebruikt

- bespreken van voorbeelden van digitale technologie in het dagelijks leven van mensen (bijv. tv kijken via streamingdiensten, reizen met

- exploreren van toepassingen van digitale technologie in het dagelijks leven van mensen zoals bij wonen, werken, vrije tijd, reizen en



Inhoudslijn bij digitale geletterdheid

Praktische ICT-vaardigheden

benutten van de mogelijkheden van digitale technologie en inzicht hebben in de werking van digitale apparaten

NB Dit is onderlegger voor de andere onderdelen van digitale geletterdheid

fase 1

fase 2

fase 3

Digitale technologie

Impact van digitale technologie

aanbodsdoelen:

– beseffen dat veel apparaten, speelgoed en robots een computer bevatten

– bespreken van de aanwezigheid en de betekenis van digitale technologie in leefomgeving, school en wereld

– bespreken van belang en impact van digitale technologie op allerlei terreinen in onze huidige samenleving
 – realiseren dat digitale technologie altijd in ontwikkeling is en dat er steeds nieuwe toepassingen voor gecreëerd kunnen worden
 – beseffen dat via digitale technologie wereldwijd data wordt gedeeld en opgeslagen en dat dit veiligheidsrisico's kent
 – realiseren dat het gebruik van digitale technologie zoals het internet en mobiele netwerken nooit gratis is. Je betaalt met geld of met data

Gebruik van digitale technologie in de maatschappij

– samen verkennen waar in de omgeving digitale technologie wordt gebruikt

– bespreken van voorbeelden van digitale technologie in het dagelijks leven van mensen (bijv. tv kijken via streamingsdiensten, reizen met

– exploreren van toepassingen van digitale technologie in het dagelijks leven van mensen zoals bij wonen, werken, vrije tijd, reizen en



Inhoudslijn bij digitale geletterdheid

Mediawijsheid

kritisch én bewust omgaan met digitale media* in een gemedialiseerde samenleving

fase 1

fase 2

fase 3

Digitale media* en digitale content

aanbodsdoelen:

Digitale media gebruiken

- samen verkennen van enkele digitale media en functies
- praten over positieve aspecten en de gevaren van digitale media
- exploreren in digitale programma's en op afgeschermdde websites

- verkennen van functies van diverse digitale media en dat deze veranderen en zich ontwikkelen
- beseffen dat digitale media steeds veranderen, nieuwe vormen verschijnen en oude verdwijnen
- samen bespreken van de invloed en reikwijdte van content in digitale media

- begrijpen van de werking en eigenschappen van digitale media
- onderzoeken van functies van nieuwe vormen van digitale media
- samen verkennen hoe media-mechanismen verleiden om steeds verder te lezen, kijken, klikken of spelen
- kiezen van een geschikt platform voor het delen van eigen content (passend bij doel en doelgroep)

Kenmerken van digitale content

- kennismaken met verschillende elementen van content in digitale media zoals teksten, foto's, afbeeldingen, audio- en videofragmenten
- samen verkennen of content in digitale media nieuws, ontspanning of reclame is
- samen verkennen van de rol van reclame in digitale media

- onderzoeken van kenmerken van online content op websites en in communicatieapps
- herkennen van de functie van content in digitale media (commercieel, informerend, amuserend of meningsvormend)
- realiseren dat content door iedereen gemaakt en op allerlei digitale media gepubliceerd kan

- onderzoeken van kenmerken van commerciële, informerende, amuserende en meningsvormende content in diverse digitale media
- onderzoeken en vergelijken van het doel en de betrouwbaarheid van content in digitale media (zowel inhoud als afzender)
- inzien dat het doel van online content 'verpakt' kan worden



Inhoudslijn bij digitale geletterdheid

Digitale informatievaardigheden

systematisch, effectief en efficiënt gebruikmaken van digitale bronnen bij het verzamelen, evalueren, verwerken en delen van digitale informatie

fase 1 *fase 2* *fase 3*

Informatie zoeken, vinden en selecteren

aanbodsdoelen:

<p>Een informatievraag formuleren vanuit een informatiebehoefte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - samen verkennen wat over een onderwerp bekend is en daarover vertellen - bedenken van vragen bij een onderwerp waarover je meer wilt weten 	<ul style="list-style-type: none"> - opstellen van een passende en bruikbare informatievraag waarbij het onderwerp wordt afgebakend en wordt nagegaan wat al bekend is - oriënteren op verschillende soorten vragen (bijv. open en gesloten) 	<ul style="list-style-type: none"> - formuleren van een informatievraag vanuit een informatiebehoefte - formuleren van deelvragen in relatie tot een informatievraag
<p>Zoekterm(en), een geschikte zoekstrategie en geschikte digitale bronnen bepalen voor het verkrijgen van relevante informatie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - bedenken van digitale bronnen waar informatie te vinden is - gebruiken van een passende digitale bron bij een bepaald type informatievraag 	<ul style="list-style-type: none"> - bepalen van bruikbare zoektermen voor een informatievraag - zoeken van digitale bronnen waar bruikbare informatie te vinden is en inschatten van de aard van die digitale informatiebronnen 	<ul style="list-style-type: none"> - omzetten van informatievraag in relevante zoektermen en combineren van zoektermen - bepalen van digitale bronnen waarin bruikbare informatie te vinden is bij een informatievraag
<p>Digitale informatie verzamelen en selecteren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - verzamelen van informatie uit een digitale bron - samen een selectie maken uit de gevonden informatie 	<ul style="list-style-type: none"> - verzamelen van informatie uit een digitale bron en daaruit een relevante selectie maken - vergelijken van informatie uit enkele digitale bronnen 	<ul style="list-style-type: none"> - omgaan met niet-lineaire digitale teksten bij het zoeken naar informatie - verzamelen van informatie uit een digitale bron en daaruit een relevante selectie maken



Inhoudslijn bij digitale geletterdheid

Computational thinking

(her)formuleren van complexe problemen met behulp van denkvaardigheden en strategieën zodat computertechnologie kan bijdragen aan het oplossen

fase 1

fase 2

fase 3

Data en dataverwerking

Kenmerken van (digitale) data

aanbodsdoelen:

- | | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - bespreken van eigenschappen van voorwerpen uit een verzameling als een concrete vorm van data (bijv. doos met lego, doos met strijkkralen, letterdoos, verzameling plaatjes van | <ul style="list-style-type: none"> - verkennen waar data aanwezig is in de eigen omgeving zowel in concreet materiaal als in het platte vlak (symbolen, tekens) - onderzoeken van eigenschappen van elementen uit een verzameling | <ul style="list-style-type: none"> - bespreken dat digitale data bestaat uit nullen en enen (bits) die worden opgeslagen in bytes - verkennen dat alle digitale media (tekst, afbeelding, audio, video) wordt opgeslagen in bytes |
|---|---|---|

www.slo.nl/dg-po

pictogrammen/symbolen of een tekst met tekens)

- bespreken dat een bit de kleinste eenheid van data in een computer is en twee waardes kent 0 of 1 (nee/ja, uit/aan, niet waar/waar)

- bespreken dat digitale dataverzamelingen groter worden omdat digitale technologie deze steeds beter en sneller kan verwerken
- verkennen en bespreken van de mogelijkheden en risico's van digitale dataverwerking (bijv. datalek t.a.v. privacygevoelige data)

Digitale geletterdheid - peuters (pré-fase)



Deze aanboddoelen digitale geletterdheid vormen de basis voor een beredeneerd aanbod waarin kinderen onderwerpen verkennen en ermee leren omgaan. Ervaringen doen zij op in betekenisvolle situaties door (samen en met hulp) te spelen, te kijken, te lezen, te luisteren en door te doen.

Praktische ICT-vaardigheden

benutten van de mogelijkheden van digitale technologie en inzicht hebben in de werking van digitale apparaten

- kennismaken met verschillende digitale apparaten zoals een mobiele telefoon, tablet, smartwatch en laptop
- ontdekken hoe je digitale apparaten bedient
- ontdekken van de functies van hardware zoals een toetsenbord, muis, beeldscherm en geluidsdragers
- ontdekken van mogelijke functionaliteiten op een digitaal apparaat zoals een digitaal prentenboek bekijken op een tablet
- kennismaken met het gebruiken van eenvoudige communicatieprogramma's
- verkennen van de eigen ervaring met het gebruik van digitale apparaten
- aandacht hebben voor lichaamshouding bij het gebruik van digitale apparaten
- zorgvuldig omgaan met digitale apparaten

Voorbeeldactiviteiten:

- Leg in een speelhoek verschillende digitale apparaten en ga samen ontdekken met de kinderen wat deze apparaten allemaal kunnen.
- Spelenderwijs samen digitale apparaten aanwijzen en benoemen.
- Zet verschillende digitale apparaten in de groep en ontdek samen hoe de kinderen er mee omgaan.

Mediawijsheid

kritisch én bewust omgaan met digitale media in een gemedialiseerde samenleving*

- kennismaken met verschillende vormen van analoge en digitale media(-boodschappen) zoals teksten, foto's, afbeeldingen, audio- en videofragmenten
- ontdekken dat je analoge en digitale media voor verschillende doeleinden kan inzetten
- ontdekken welke mediavorm bij welk doel geschikt is om in te zetten
- verkennen van het eigen mediagebruik

Voorbeeldactiviteiten:

- Lees voor en bekijk samen prentenboeken en maak ook gebruik van digitale prentenboeken.
- Luister samen naar muziek/liedjes.
- Kijk samen naar korte filmpjes die bijvoorbeeld passen bij het thema.
- Maak gebruik van de verschillende soorten media (zoals filmpjes, prentenboeken, etc.) om het in te zetten.

Digitale informatievaardigheden

systematisch, effectief en efficiënt gebruikmaken van digitale bronnen bij het verzamelen, evalueren, verwerken en delen van digitale informatie

- kennismaken met en ontdekken van het plannen van een activiteit (plannen)
- grip krijgen op het uitvoeren van een activiteit (doen)
- terugblikken op het uitvoeren van een activiteit (beoordelen)

Voorbeeldactiviteiten:

- Vraag bij het thema kriebelbesties wat de kinderen er al over weten. Zoek op het internet samen naar afbeeldingen passend bij het thema. Verken samen met de kinderen wat ze zien en wat er ontbreekt. Ga daarna met de kinderen naar buiten om de kriebelbesties te zoeken. Kunnen we dezelfde vinden als op de afbeelding? Zie je nog meer...

Computational thinking

(her)formuleren van problemen met behulp van denkvaardigheden en strategieën zodat computertechnologie kan bijdragen aan het oplossen

- ontdekken dat het dagelijks leven patronen bevat
- voortzetten en maken van patronen in concrete situaties
- ordenen van voorwerpen op eigenschappen zoals kleur en/of vorm
- ontdekken van 'als-dan' redeneringen
- uitvoeren van een eenvoudige taak in deeltaken
- herkennen van onderdelen van een voorwerp als delen van een groter geheel (bijv. een auto)
- op volgorde leggen van instructies
- ontdekken van een fout in een reeks
- herkennen van (elementaire) kenmerken van een voorwerp
- ontdekken dat situaties uit het dagelijks leven nagebootst kunnen worden

Voorbeeldactiviteiten:

- Herken samen met de kinderen patronen en stappen die je onderneemt in het opstaan of naar bed gaan.
- Zing samen liedjes en gebruik daarbij de behorende gebaren en probeer samen het patroon hierin te ontdekken.
- Vraag de kinderen om juist te benoemen wat het is.

www.slo.nl/dg-po of <https://jongekind.slo.nl>

- luister samen met de kinderen.
- Speel samen educatieve spelletjes op bijvoorbeeld een tablet.
- Laat kinderen samen met jou foto's maken tijdens en van activiteiten. Leg kinderen uit hoe je dit doet.
- Laat de kinderen met elkaar videobellen wanneer ze alleen of in groepjes op een andere plek in het gebouw zijn.
- Vraag naar de thuiservaringen van digitale apparaten van kinderen tijdens activiteiten die je doet op de groep.
- Laat kinderen liggend op de buik of zittend aan tafel gebruik maken van bijvoorbeeld een tablet. Benoem hierbij dat dit goed is voor de lichaamshouding.
- Maak spelenderwijs duidelijk dat je voorzichtig omgaat met bijvoorbeeld een tablet. En maak afspraken over hoe er gebruik wordt gemaakt van digitale apparaten.

- activiteiten die je doet op de groep. Wordt er media gebruikt? En zo ja, wat wordt er gebruikt, hoe en wanneer?
- Laat kinderen kennismaken met media in een veilige omgeving. Benoem bijvoorbeeld dat niet alle media geschikt is voor alle leeftijden.

** digitale media = media om informatie te maken, bekijken, wijzigen en over te dragen via digitale apparaten zoals algemeen gebruikte apps, videogames, websites, sociale media en online advertenties*

Denk bij de activiteiten aan het volgende:

- Benoem bij alle handelingen en bij het uitvoeren van activiteiten steeds wat je doet;
- Zorg ervoor dat er een goede balans is in de digitale en analoge tijdsbesteding.

- op de juiste volgorde laten plaatsen (computational thinking). Ook kan je samen met de kinderen gaan opzoeken welke bloemen het zijn geworden. Dit kan je doen in een boek of op het internet.

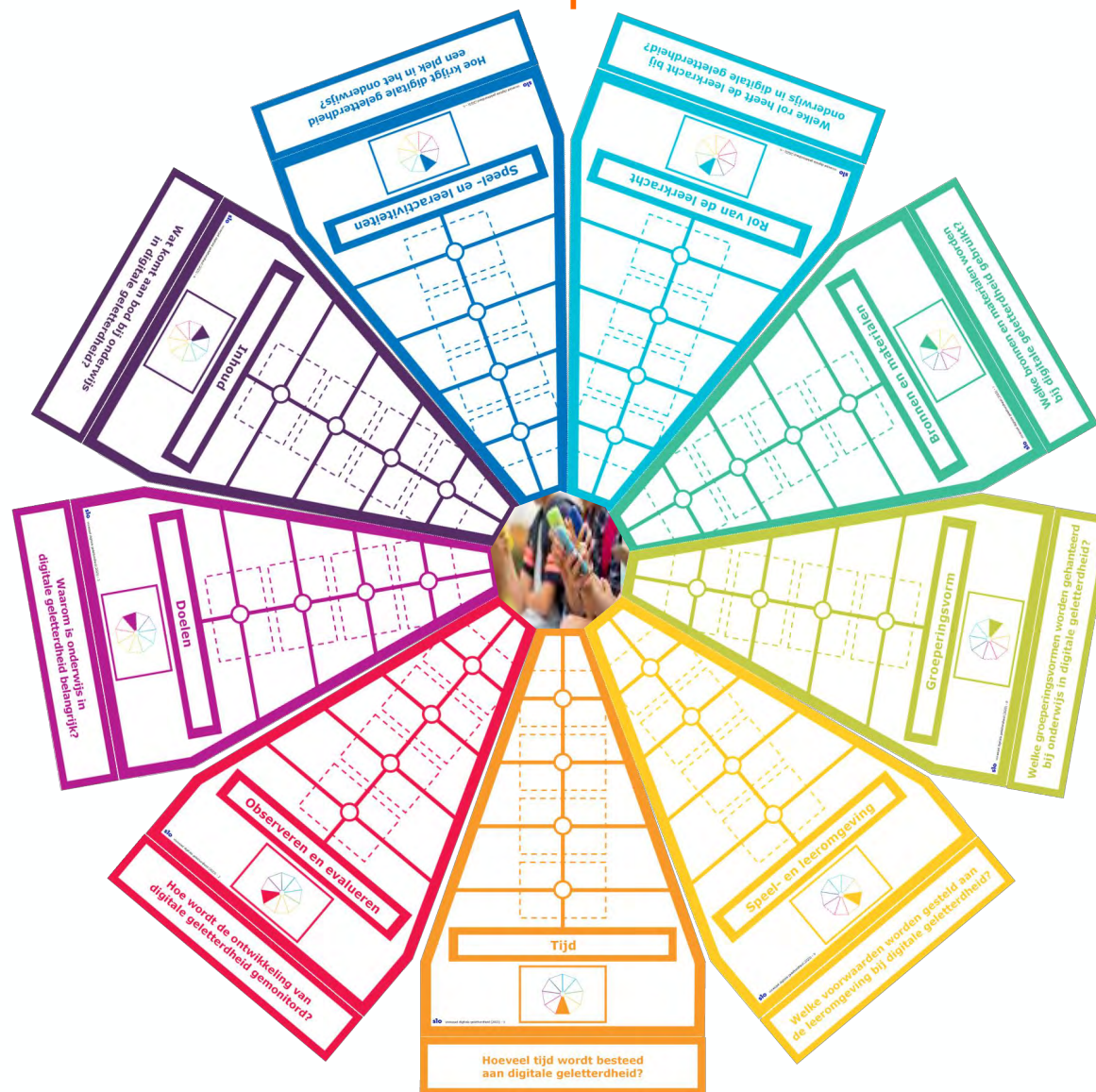
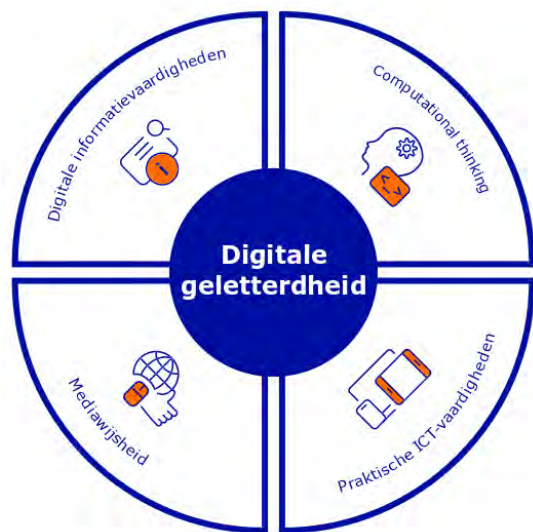
- ophangen of de juiste volgorde aanbrengen.
- Maak een reeks van blokjes van klein naar groot maar wissel er een of meerdere om en laat de kinderen dan eens aanwijzen welke er fout is/zijn.
- Benoem onderdelen van een auto zoals een stuur, een rem, een achteruitkijkspiegel en laat de kinderen raden wat het is.
- Maak gebruik van themahoeken om de fantasie te prikkelen zoals het inrichten van een thuiswerksituatie of kantoor.



stap 2

stap 1

stap 3



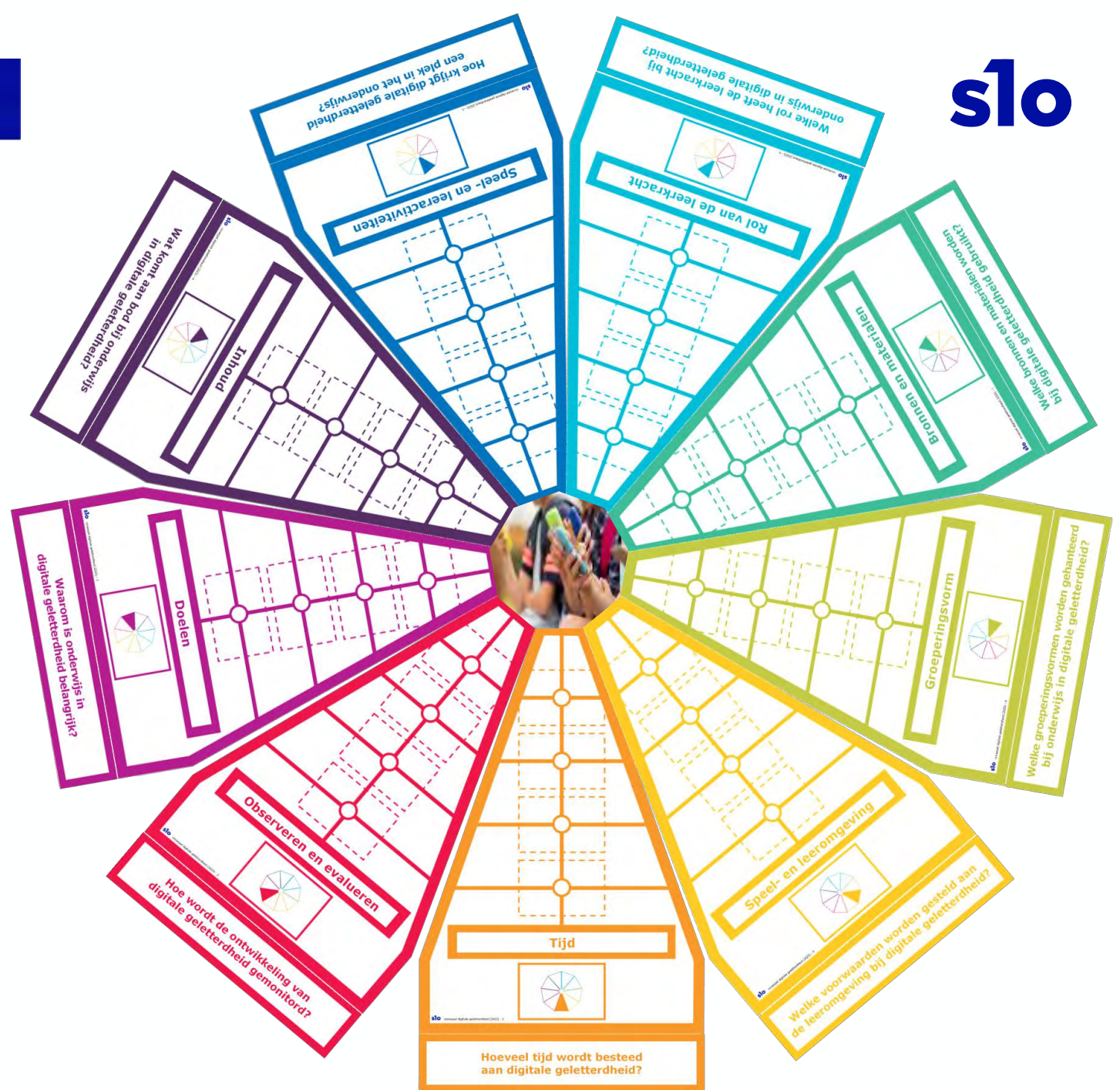
De negen aspecten:	Deze stellingen selecteren wij:	Dit zien wij in de praktijk:	Dit zijn onze actiepunten:
Doelen			
Inhoud			
Speel- en leeractiviteiten			
Rol van de leerkracht			
Bronnen en materialen			
Groeperings-vorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			

Curriculair spinnenweb



Curriculair spinnenweb

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





Visiespel Digitale Geletterdheid

SAMEN EEN VISIE
ONTWIKKELEN OVER
INTEGRATIE VAN DIGITALE
KENNIS EN VAARDIGHEDEN
IN HET CURRICULUM

slo



...an bod bij onderwijs ...rdheid?



slo



Visiespel

1. Stille rondes

- individueel
- in volledige stilte
- enkele aspecten (parten)

Opbrengst: Iedereen heeft stellingen bij een aantal (of alle) parten doorgenomen

Visiespel

2. Duo rondes

- tweetallen
- discussierondes
- enkele (andere) aspecten (parten)

Opbrengst: Iedereen heeft na deze twee rondes alle stellingen doorgenomen bij alle aspecten

Visiespel

3. Tafel rondes

- discussierondes met alle deelnemers aan tafel
- definitieve keuze van maximaal 4 stellingen bij de aspecten (parten)
- let op consistentie van de stellingen binnen elk aspect en consistentie tussen de aspecten

Opbrengst: Bij alle aspecten maximaal 4 stellingen

Visiespel

4. Slotronde

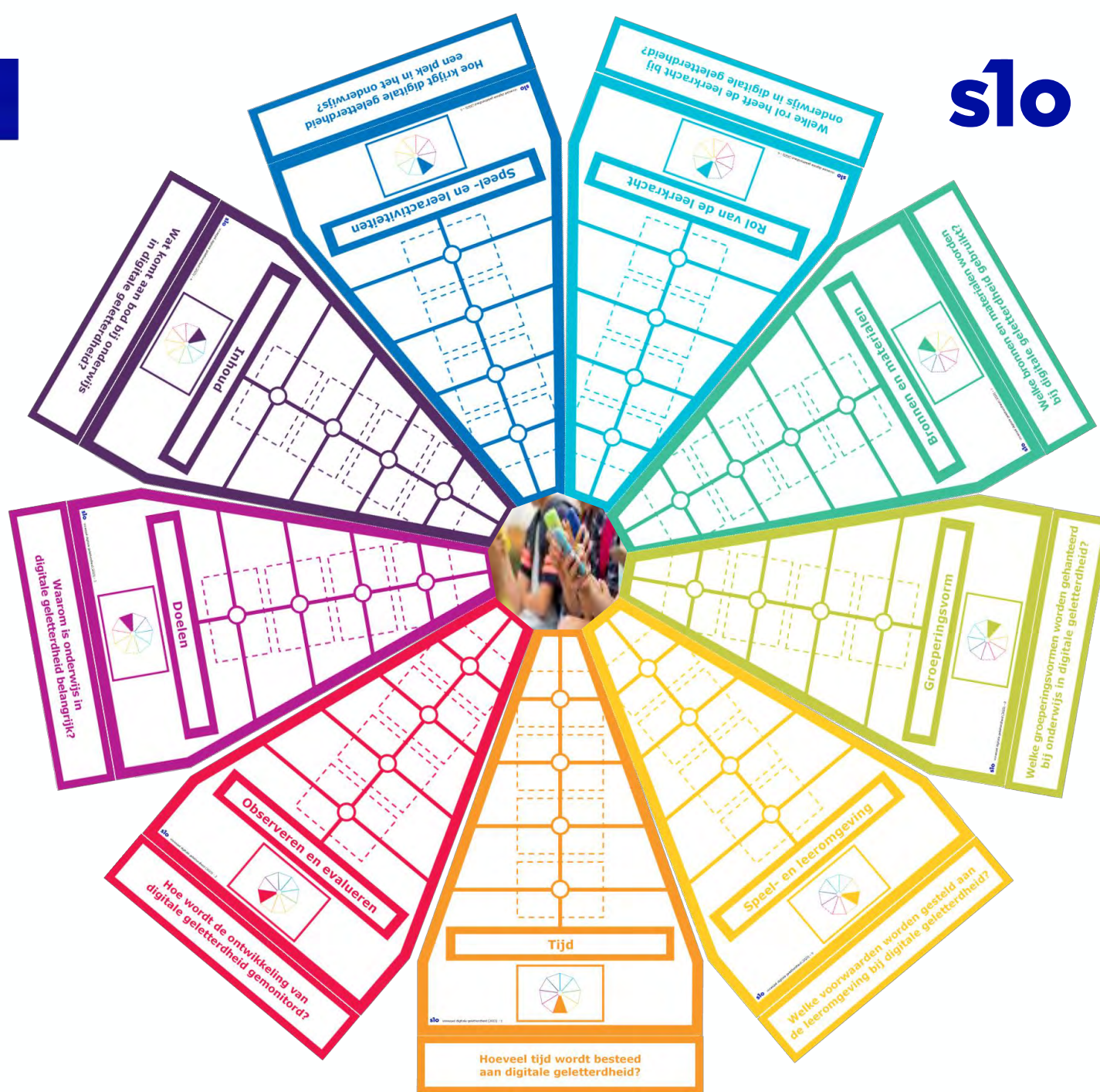
- prioritering van de stellingen
- presenteren en motiveren

Opbrengst: Set stellingen per aspect (part)



Beschrijving van visie digitale geletterdheid

Op basis van de gekozen
stellingen



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 geletterdheid

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 gevestigd zullen experts van buiten de school worden betrokken.

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.

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.

Inhoud:



1. Onderwijs in digitale geletterdheid gaat over ict-basisvaardigheden, én mediawijsheid, én computational thinking, én 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 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.

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.

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 ontplooiën.

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 ontplooiën.

Roepingsvormen:



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.

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.

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.

Schoolvisie digitale geletterdheid

Visie van onze school op digitale geletterdheid

Het belangrijkste doel van digitale geletterdheid (DG) is om leerlingen kritisch en actief te kunnen laten functioneren in een mediarijke wereld. Daarom zijn alle leerlingen op onze school aan het eind van groep 8 minimaal op basisniveau digitaal geletterd. Om dit niveau te bereiken leren kinderen hoe ze digitale technologie kunnen toepassen (ontwikkeling van vaardigheden) en worden ze geholpen om hun talenten op digitaal gebied (verder) te ontplooien. De leerkrachten zien dan ook de noodzaak van het bereiken van bovenstaand doel. 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 vóórleven.

De vier domeinen van DG (informatievaardigheden, ICT-basisvaardigheden, computational thinking en mediawijsheid) spelen allen een rol bij het onderwijs op onze school. Passend bij het profiel van onze school worden er binnen DG wel bepaalde accenten gelegd. Zo wordt er extra nadruk gelegd op de mogelijke gevaren van digitale technologie, het op waarde | beoordelen van online-informatie en de basisprincipes van programmeren.

De ontwikkeling van DG gebeurt flexibel. DG wordt gedifferentieerd aangeboden, 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.

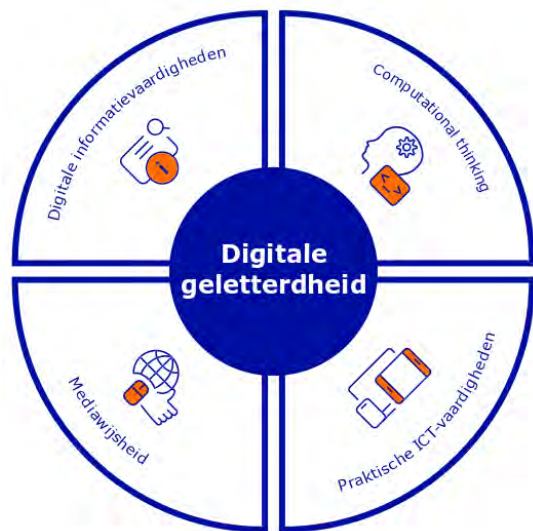
Om een goede ontwikkeling te bewerkstelligen zijn de leerkrachten op onze school goed op de hoogte van wat de leerlingen moeten kunnen en kennen op het gebied van DG. De ontwikkeling hiervan wordt in kaart gebracht en zowel op product als proces geëvalueerd door de leerkracht. Ontwikkelingen worden besproken met het schoolteam, en - indien nodig - wordt er geïnvesteerd in de kennis en kunde van de medewerkers.

Onze school heeft voor DG een heldere doorlopende leerlijn. DG komt niet apart op het rooster, maar er wordt vanuit een structurele aanpak tijd aan besteed, geïntegreerd in andere vakgebieden. VierKeerWiizer wordt hiervoor de basis. Er zijn op school voldoende leermiddelen aanwezig die de leerlijn ondersteunen en stimuleren. Regelmatig doet de school mee met activiteiten zoals bijvoorbeeld 'Mediamasters', en indien gewenst zullen experts van buiten de school ingevlogen kunnen worden.

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 zien wij als een essentieel onderdeel van de leeromgeving van onze school.

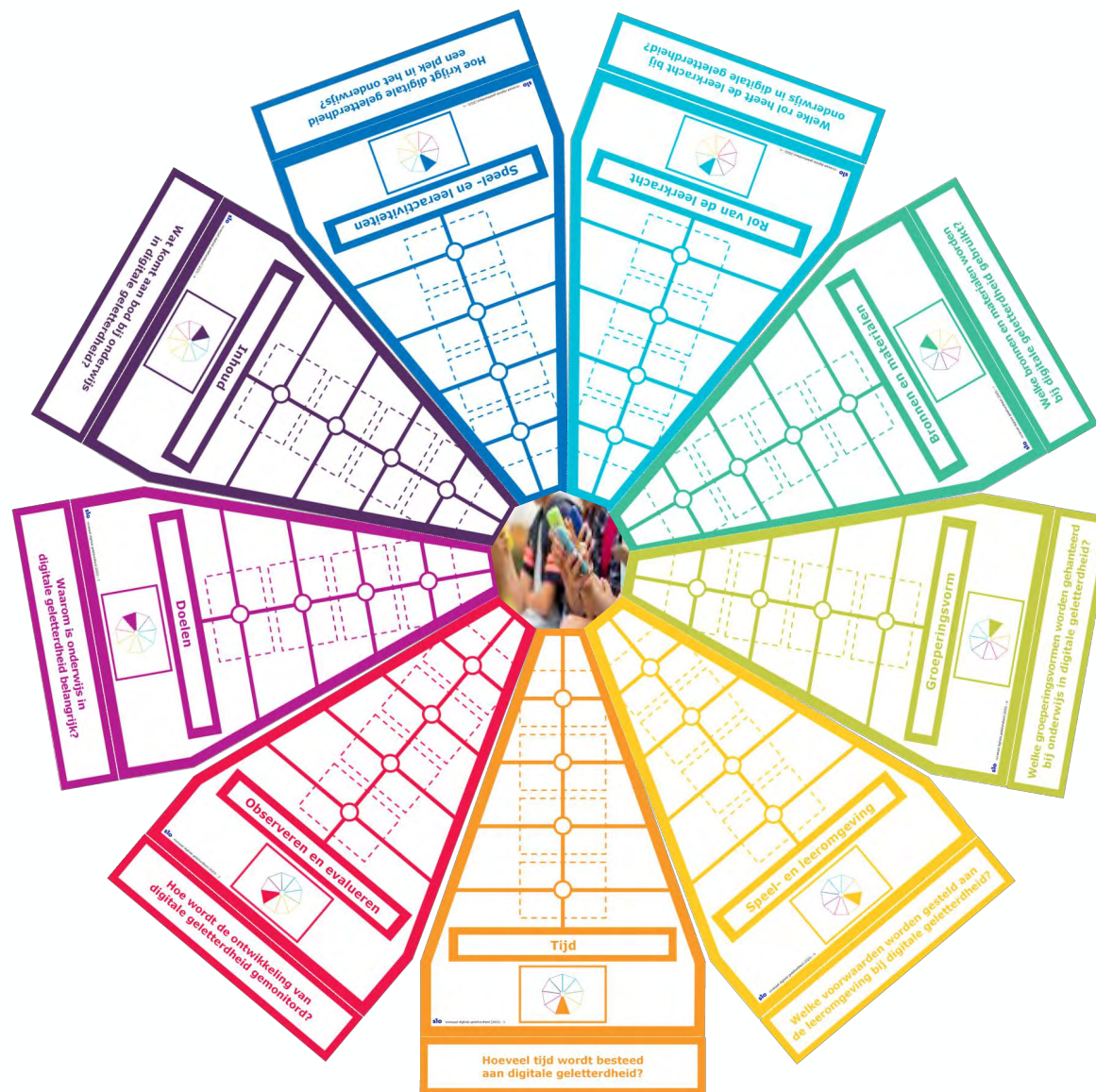
voorbeeld:

stap 1



implementatie DG

stap 2



stap 3

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			

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			



leergebieden van de kerndoelen ▾

inloggen



Welkom bij de actualisatie van de kerndoelen

Deze website biedt toegang tot de verschillende platforms van de leergebieden die worden geactualiseerd.

We zijn van start met de actualisatie van de kerndoelen Nederlands, rekenen en wiskunde, burgerschap en digitale geletterdheid. Voor deze leergebieden zijn nu de webplatforms gereed.



/ leergebieden



actualisatie kerndoelen Nederlands

Ga naar het platform van de actualisatie van
de kerndoelen Nederlands

[naar het leergebied](#)



actualisatie kerndoelen rekenen en wiskunde

Ga naar het platform van de actualisatie van
de kerndoelen rekenen en wiskunde

[naar het leergebied](#)



actualisatie kerndoelen burgerschap

Ga naar het platform van de actualisatie van
de kerndoelen burgerschap

[naar het leergebied](#)



actualisatie kerndoelen digitale geletterdheid

Ga naar het platform van de actualisatie van
de kerndoelen digitale geletterdheid

[naar het leergebied](#)

Kerdoelen (en examenprogramma's)

12 maanden

Ontwikkeling concept
kerndoelen NE/RW/BU/DG

12-14 maanden

Beproeven kerndoelen
onderwijspraktijk

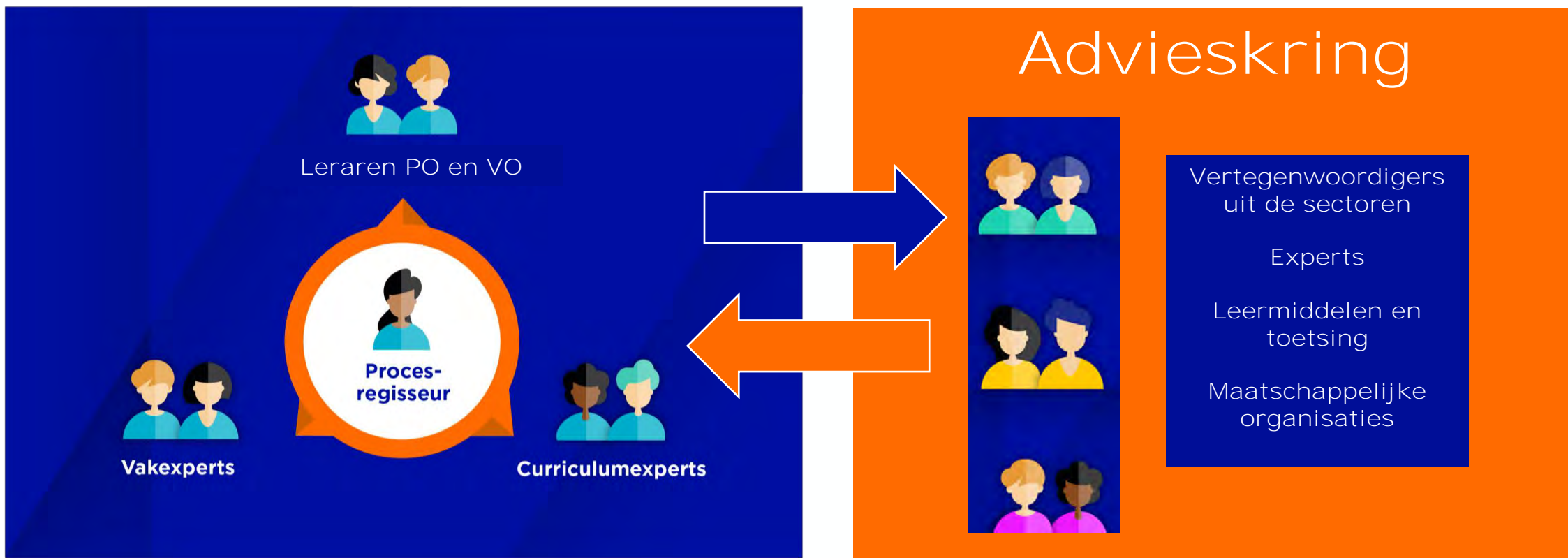
Ontwikkeling concept
kerndoelen

Beproeven kerndoelen
onderwijspraktijk

24 maanden

Actualisatie Examenprogramma's bovenbouw VO

Beproeven
examenprogramma's
in onderwijspraktijk





Ministerie van Onderwijs, Cultuur en
Wetenschap

Nieuwsbrieven Ministerie van OCW > Actueel > Nieuws >



Basisvaardigheden moeten beter: minister Wiersma kondigt een masterplan aan

Nieuwsbericht | 19-05-2022 | 15:02

Te veel leerlingen verlaten het onderwijs zonder goede beheersing van de basisvaardigheden. Hier wil minister Wiersma iets aan doen. Hij heeft daarom een [masterplan](#) voor de basisvaardigheden taal, rekenen/wiskunde, burgerschap en digitale geletterdheid aangekondigd. Graag gaat OCW met u in gesprek over hoe het masterplan eruit moet komen te zien. Wat heeft u nodig om aan de slag te kunnen met een verbetering van de basisvaardigheden? Houd voor de data van deze gesprekken de sociale kanalen van OCW in de gaten.



Ministerie van Onderwijs, Cultuur en
Wetenschap

Nationaal Programma Onderwijs > **Basisvaardigheden**



Menukaart verbetering basisvaardigheden

Deze menukaart bevat ‘evidence-informed’ methoden waaruit uw school kan kiezen om basisvaardigheden te verbeteren.

De menukaart is een ‘levend document’ en wordt regelmatig bijgewerkt en aangevuld, vooral op de gebieden van burgerschap en digitale geletterdheid. Ook komen er tips en goede voorbeelden van de omzet van kennis in een effectieve aanpak.

Leergebied overstijgend

Wetenschappelijke kennis

[➤ Didactische modellen en werkvormen](#)



/ Basisvaardigheden

Goede basisvaardigheden zijn essentieel voor leerlingen. Het helpt hen bij het volgen van andere vakken en bij het functioneren in onze samenleving. Het is daarom belangrijk dat we met elkaar de basisvaardigheden van leerlingen versterken. Taal en rekenen zijn belangrijke basisvaardigheden om mee te kunnen doen in de samenleving. Dat geldt ook voor digitale geletterdheid en burgerschap.

Zo zorgt goed kunnen lezen voor het succesvol kunnen volgen van andere schoolvakken, waardoor leerlingen meer kans hebben op een goede start na hun opleiding. Rekenvaardigheid hebben ze bijvoorbeeld nodig om boodschappen te doen. Het leren omgaan met diversiteit en het bevorderen van democratisch

Wat zijn basisvaardigheden?



SLO en basis- vaardigheden digitale geletterdheid

- ondersteunen van visievorming DG
- inzichtelijk maken hoe je DG een plek kunt geven in je bestaande curriculum
- illustreren met praktijkvoorbeelden
- aansluiten en bijdragen aan pilots zoals App noot muis
- ontwikkelen hulpinstrument om aan de hand van onderwijskundige kritische vragen onderwijsaanbod te ontwikkelen voor en goed onderwijs te geven in DG

www.slo.nl/dg-po



Digitale geletterdheid in het po

21 februari 2023

- [actuele onderwerpen](#)
- [digitale geletterdheid in de onderwijspraktijk](#)
- [over digitale geletterdheid](#)
- [inhoudslijnen / doelen](#)
- [slo-publicaties](#)
- [leermaterialen](#)
- [andere websites](#)
- [blog](#)

Hier vind je alle informatie van SLO over digitale geletterdheid en het curriculum voor het primair onderwijs.

Masterclass visieontwikkeling

SLO verzorgt in het nieuwe jaar 2023 nog enkele keren de masterclass 'Digitale geletterdheid implementeren start met een visie'. Aan de hand van het visiespel digitale geletterdheid kijken we samen hoe je scholen kunt begeleiden bij de visievorming over digitale geletterdheid.

Meer informatie en inschrijven:

contact

- [Martin Klein Tank](#)
- [Gäby van der Linde](#)
- [José Lodeweges](#)
- [Jos Spronk](#)

www.slo.nl/dg-vo

Digitale geletterdheid in het vo

13 april 2022

› [over digitale geletterdheid](#)

› [inhoudslijnen / doelen](#)

› [leermaterialen](#)

› [slo-publicaties](#)

› [andere websites](#)

Hier vind je alle informatie van SLO over digitale geletterdheid en het curriculum voor het voortgezet onderwijs.

Leerlingen die *fake news* van betrouwbare bronnen kunnen onderscheiden. Leerlingen die digitaal kunnen zoeken, maken, programmeren, repareren en analyseren. Leerlingen die zelfstandig, creatief en veilig kunnen werken met de enorme rijkdom en uitdagingen die de digitale wereld ze te bieden heeft: dat is waar digitale geletterdheid over gaat.

” *Jongeren leven met digitale technologie en media en beschouwen het als vanzelfsprekend dat zij hier dagelijks mee omringd zijn.*”

contact

› [Nataša Grgurina](#)

› [Jos Spronk](#)

› [Jos Tolboom](#)

Heb je opmerkingen of vragen over de inhoud of over het implementeren van digitale geletterdheid in het schoolcurriculum, mail ons: digitalegeletterdheid@slo.nl

Masterclass

Bedoeld voor iedereen die schoolteams begeleidt bij de implementatie van digitale geletterdheid in het primair onderwijs.

Tijdens de masterclass gaan we in op verschillende facetten van digitale geletterdheid waarbij de rol van visievorming centraal staat.

We laten zien hoe het visiespel hierbij kan ondersteunen en we doen ervaring op met verschillende werkvormen.

volgende: 22 september 2023

“Digitale geletterdheid implementeren start met een visie”

Netwerk

Specialisten
digitale
geletterdheid
primair onderwijs

- 2 bijeenkomsten per jaar
 - NB altijd vrijwillige deelname
- (Gast-)spreker over onderwerp
- Actualiteiten bespreken
- Uitwisselen van ervaringen
- Informeren vanuit SLO
t.a.v. beleid, onderzoek en praktijk
- SLO heeft rol van secretariaat
- Geen commerciële doelstellingen

volgende bijeenkomst:

donderdag 14 september 2023

Digitale geletterdheid in het po

30 maart 2022

- > actuele onderwerpen
- > digitale geletterdheid in de onderwijspraktijk
- > over digitale geletterdheid
- > inhoudslijnen / doelen
- > slo-publicaties
- > leermaterialen

Hier vind je alle informatie van SLO over digitale geletterdheid en het curriculum voor het primair onderwijs.

contact

- > Martin Klein Tank
- > Gaby van der Linde
- > José Lodeweges
- > Jos Spronk

Onlangs toegevoegd bij 'visieontwikkeling':

- > SLO verzorgt in mei en september masterclasses *Digitale geletterdheid implementeren start met een visie*.

Onlangs toegevoegd bij 'actuele onderwerpen':

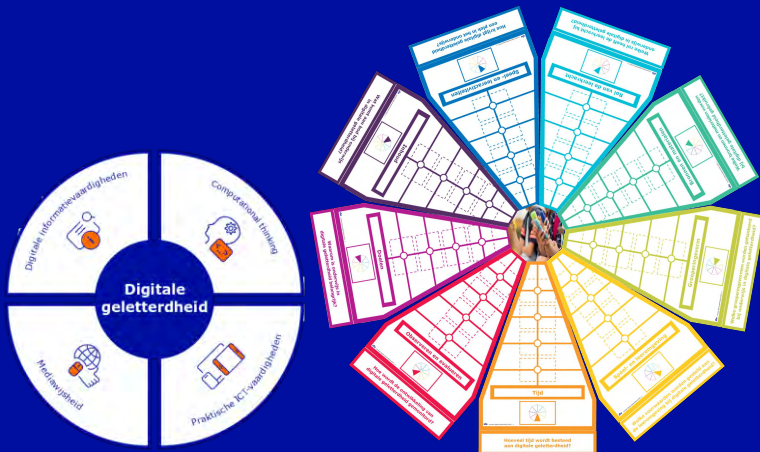
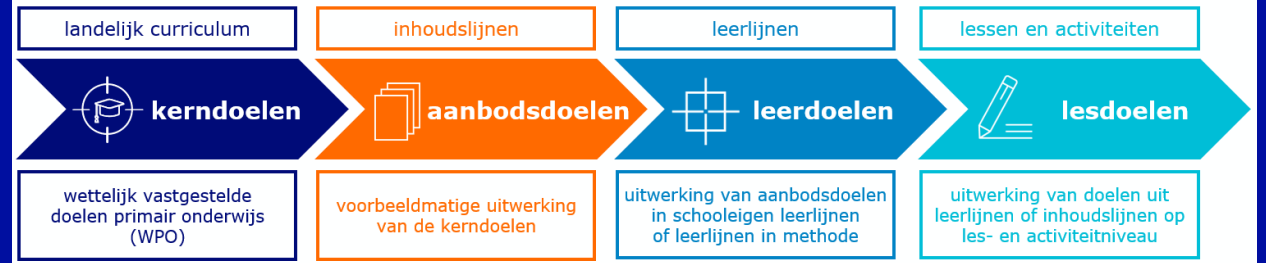
- > Online thema: *Werkbokaal voor leerkrachten en media*



www.slo.nl/dg-po

www.slo.nl/dg-vo

Doelen op vier niveaus



De negen aspecten:	Deze zettingen selecteren wij	Dit zien wij in de praktijk	Dit zijn onze uitkomsten:
Doelen			
Inhoud			
Speel- en leeractiviteiten			
Rol van de leerkracht			
Bronnen en materialen			
Groepsings-worm			
Speel- en herovergeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			

