

Landelijk Congres  
Actualisatie Kerndoelen  
dinsdag 10 oktober 2023

Gäby van der Linde – Meijerink  
Martin Klein Tank



Nu al aan de slag  
met digitale geletterdheid

**slo**

# Digitale geletterdheid

## Waarom?

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
- 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**

# Digitale geletterdheid

## kaart: Stappenplan

### / Stappenplan - basisvaardigheden Digitale geletterdheid



1

Gemeenschappelijk beeld

/

#### Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

- Zorg dat je een beeld hebt van de verschillende onderdelen van digitale geletterdheid. Bekijk de kaart *Inhoud - basisvaardigheden digitale geletterdheid*.
- Realiseer je dat de inhoud van digitale geletterdheid breed is. Het is meer dan ict gebruiken, meer dan programmeren en het is **niet** de digitalisering van het onderwijs.
- Reflecteer hoe het met je eigen digitale vaardigheden staat en in hoeverre je jezelf digitaal geletterd vindt. Bekijk ook de kaart *Factsheet - basisvaardigheden digitale geletterdheid*.
- Verken als team of vaksectie welk beeld iedereen heeft over onderwijs in digitale geletterdheid. Gebruik bijvoorbeeld *Blikwisseling* om hierover met elkaar in gesprek te gaan.

2

Gezamenlijke visie

/

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

- Zorg dat je iedereen meeneemt. Communiceer regelmatig over de voortgang, zodat de visie door het hele schoolteam of de vaksectie wordt gedragen.
- Verdiep je in het curriculaire spinnenweb met aspecten die bijdragen aan een visie. Bekijk de kaart *Visievorming - basisvaardigheden digitale geletterdheid*.
- Speel onder begeleiding het Visiespel digitale geletterdheid. Aan de hand van stellingen verzamel je input voor je visie als schoolteam of vaksectie.
- Verwoord een beknopte visie op onderwijs in digitale geletterdheid. Meestal volstaat een half A4.
- Besef dat een gedragen visie die past bij de school het uitgangspunt is bij het ontwerpen van onderwijs.

3

Planmatig aan de slag

/

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

- Vertaal de visie naar een plan van aanpak. Hiermee maak je concreet wat en hoe je de implementatie van digitale geletterdheid gaat uitvoeren.
- Bepaal eerst de inhoud die aan de orde komen in je onderwijs. Ontwikkel of gebruik een passende leerlijn. Maak duidelijk wat je combineert met andere vakken of leergebieden en hoe je inhoud verdeelt over de leerjaren. Bekijk ook de kaart *Inhoud - basisvaardigheden digitale geletterdheid*.
- Beschrijf voor de andere aspecten van het curriculaire spinnenweb wat je over enige tijd wilt zien in school en klas op het gebied van digitale geletterdheid.
- Definieer welke acties je moet ondernemen om de gewenste situatie te bereiken. Bespreek dit met je team, stem dit op elkaar af en zet de acties uit in de tijd. Houd het overzichtelijk en realistisch, pak niet alles tegelijk aan.
- Monitor en evalueer samen de ontwikkeling en stel plannen bij waar nodig.
- Bekijk voor adviezen en tips de kaart *Adviezen - basisvaardigheden digitale geletterdheid*.

Inhoud



Factsheet



Visievorming



Adviezen





## Gemeenschappelijk beeld

1

### Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

#### 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:

- Gebruk van digitale technologie
- Digitale communicatie en samenwerking
- Zelfen en vinden van informatie en data
- Criëren van digitale content
- Oplossen van digitale problemen
- Veiligheid

##### Digitale communicatie en samenwerking

- Gebruken van verschillende digitale communicatiemiddelen die passen bij een bepaald doel en een bepaalde situatie om te communiceren met anderen.
- Zelfen van data, informatie en digitale content waarbij bron- en auteursrechten en de rechten van anderen worden beschermd.
- Gebruiken van publieke en private digitale diensten om deel te nemen aan de samenleving (social media).
- Vergeleken van de aanwezigheid met behulp van daarvoor geschikte digitale technologie en als actief burger-participeren in de samenleving.
- Buizen op de aanwezigheid en invloed van digitale media in eigen leven en in de samenleving.
- Buizen van de digitale cultuur en de digitale omgeving en de interactie in digitale omgevingen (netwerken).
- Aankomen van de communicatievaardigheden in digitale omgevingen aan een specifieke publiek en rekening houden met culturele en generatieverschillen.
- Criëren en behouden van eigen digitale identiteit en bescherming van de eigen identiteit.
- Omgaan met data en digitale informatie die men krijgt met behulp van digitale tools, omgevingen en diensten.

##### Veiligheid

- Beveiligen van apparaten en digitale content.
- Beveiligen 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 persoonlijke welzijn en dat van anderen in digitale omgevingen (bijv. tegen cyberpest).
- Herkennen van risico's en bedreigingen van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale exclusie en hiervan optimaal maken.
- Beveiligen van en rekening houden met het misbruik van digitale technologie.

##### Criëren van digitale content

- Criëren van verschillende typen digitale content in daarvoor geschikte programma's en apps (tekst, tekening, grafiek, foto, audio, video) en daarmee aandacht geven aan geschieden, kennis, 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 licentie op data, digitale informatie en content.
- Rekenen en ontwikkelen van leeropdrachten voor een computerprogramma om een bepaald probleem op te lossen of een specifieke taak uit te voeren (programmeren).

##### Criëren en vinden van informatie en data

- Bewijzen, zoeken en selecteren van data, informatie en content in digitale omgevingen vanuit een informatiebehoefte en een informatieverzoek en met persoonlijke zoekstrategieën.
- Evaluëren van bronnen en gevonden data, informatie en digitale content door deze te analyseren en vergelijken en kritisch te beoordelen.
- Herkennen van gevormde data, informatie en digitale content die anderszins op de informatieverzoek door deze te visualiseren.
- Beveiligen van data, informatie en content in digitale omgevingen door gebruikmakend van beveiligingsmaatregelen, systemen en opdrachten.

##### Herkennen van digitale technologie

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

##### Oplossen van digitale problemen

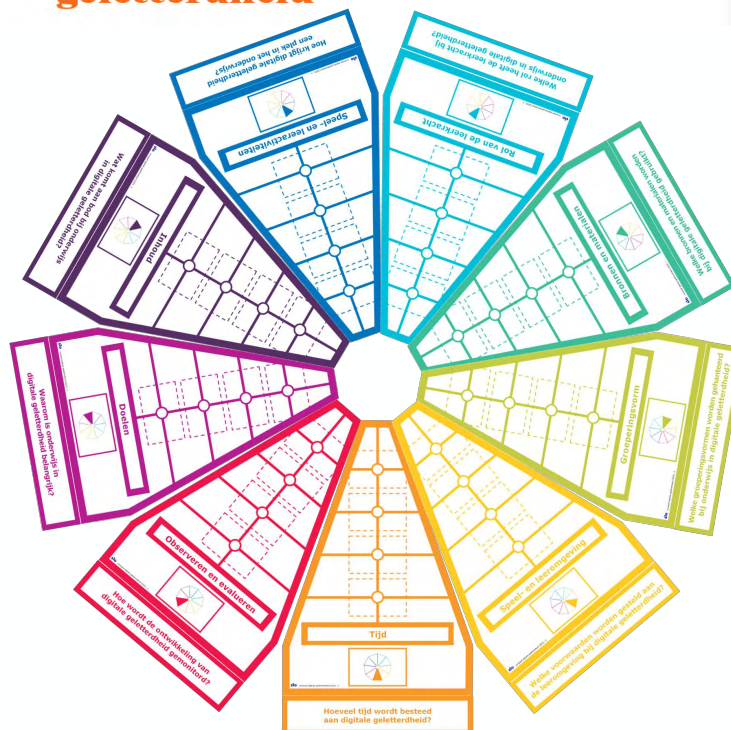
- Herkennen van technische problemen bij de bediening van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen en waar mogelijke oplossingen (troubleshooting) te vinden zijn.
- Identificeren van doelen en van een behoefte of vraag en vervolgens mogelijke geschikte digitale middelen selecteren en gebruiken om het op te lossen.
- Informeren van een probleem met behulp van denkvaardigheden en strategieën, zodat computertechnologie kan helpen aan het oplossen.
- Aankomen en afhandelen van digitale omgevingen op persoonlijke behoeften (bijv. de beschikbaarheid, of aan van toegang tot een bestaand item).
- Besluiten van de prioriteit van digitale technologie in de samenleving en de impact die dit op andere mensen heeft op de mens.
- 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			
Groeiersvorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			



# Digitale geletterdheid

## kaart: Inhoud

### / 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 generatiele 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).
- Beseffen 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.



# Digitale geletterdheid

basisvaardigheden

**Digitale geletterdheid**

Digitale informatievaardigheden

Computational thinking

Media-wijsheid

Praktische ICT-vaardigheden

**Inhoudslijnen primair onderwijs**

**Digitale geletterdheid**

**slo** oktober 2022

# Digitale geletterdheid

## Wat betekent dat?

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



# Digitale geletterdheid

## kaart: Factsheet

### / Factsheet - basisvaardigheden digitale geletterdheid

#### Waarom digitale geletterdheid?

Digitale technologie en digitale media nemen in onze samenleving een steeds grotere plaats in. Daarom is het noodzakelijk om niet alleen geletterd te zijn, maar ook om digitaal geletterd te zijn. Je kunt dan actief, verantwoordelijk, kritisch en zelfstandig gebruikmaken van digitale technologie en je bent je bewust van de snelle ontwikkelingen op dit gebied. Digitale geletterdheid zorgt dat je kunt functioneren in onze huidige én toekomstige informatie- en netwerksamenleving.

#### Wat is digitale geletterdheid?

Bij digitale geletterdheid gaat het om het verwerven van kennis over digitale technologie, het kritisch en (zelf)bewust gebruiken van de mogelijkheden van digitale technologie en het inschatten van kansen en risico's die het met zich meebrengt. Daarnaast is de ontwikkeling van een passende houding van belang om te leren hoe je in de digitale wereld omgaat met complexe situaties, doorzet bij lastige problemen en samenwerkt om een doel te bereiken. Ook maakt het je ondernemend om op zoek te gaan naar nieuwe kennis en toepassingsmogelijkheden van digitale technologie. SLO gaat uit van vier domeinen bij digitale geletterdheid met in elk domein vaardigheden die je kunt aanmerken als basisvaardigheden van digitale geletterdheid (zie de kaart Inhoud - basisvaardigheden Digitale geletterdheid).



#### Wat zegt onderzoek over digitale geletterdheid?

Over de mate waarin leerlingen digitaal geletterd zijn, zijn nog geen structurele onderzoeksresultaten in Nederland. In opdracht van de Onderwijsinspectie wordt gewerkt aan peilingsonderzoeken voor po en onderbouw vo. De volgende resultaten komen uit andere Nederlandse onderzoeken waarin iets wordt gezegd over het onderwijs in digitale geletterdheid en de digitale geletterdheid van leerlingen.

#### Digitale geletterdheid moet een plek krijgen in het onderwijs

Het bedrijfsleven, de overheid, het onderwijs en ouders zien dat de maatschappij vraagt om digitaal vaardige mensen en dat het onderwijs hier een rol heeft. Hoe en hoeveel aandacht een school heeft voor digitale geletterdheid heeft grote invloed op hoe digitaal geletterd leerlingen zijn. De verwachting is dat de komst van kerndoelen voor digitale geletterdheid hierbij helpt.

#### Ruim driekwart van de leraren vindt onderwijs in digitale geletterdheid belangrijk

Leraren in het basis- en voortgezet onderwijs vinden het noodzakelijk dat er onderwijs wordt gegeven in digitale geletterdheid. Ook vanuit het perspectief van kansengelijkheid.

79% po      84% vo

#### Minder digitale vaardigheid zorgt vaak voor onveilig online gedrag

Leerlingen die minder digitaal vaardig zijn kunnen minder goed inschatten wat veilig online gedrag is en hoe ze moeten omgaan met onveilige situaties op het internet. Ze hebben meer moeite met nooit zomaar op berichtinkjes klikken, sterke wachtwoorden kiezen, geen persoonlijke informatie delen en geloven dat iets online nooit gratis is.

#### De gemiddelde score voor de digitale geletterdheid van leerlingen is in het po een 6 en in het vo een 5,5

(naar inschatting van leraren op een schaal van 0 t/m 10)

	po	vo
ICT-basisvaardigheden:	6,7	6,2
Media- en ICT-vaardigheden:	5,8	5,3
Informatievaardigheden:	5,6	5,4
Computational thinking:	5,7	5,1

#### Leerlingen overschatten hun eigen digitale vaardigheden

Met de leeftijd groeit het zelfvertrouwen van leerlingen, maar ondanks het digitale technologiegebruik groeien hun digitale vaardigheden niet vanzelf mee, hoewel ze zelf het idee hebben dat dit wel zo is. De ontwikkeling van digitale geletterdheid vraagt om specifieke aandacht in het onderwijs.

#### Er is veel verschil in hoe moeilijk of makkelijk bepaalde digitale vaardigheden voor leerlingen zijn

De meeste leerlingen vinden vooral het beoordelen van de betrouwbaarheid van informatie en het inzetten van ict-toepassingen om alledaagse problemen op te lossen moeilijk. Maar ook het vinden van de juiste informatie op het internet, veiligheid en ethisch verantwoord handelen en computational thinking wordt door veel leerlingen als lastig ervaren. Taken die te maken hebben met het delen van persoonlijke informatie en het vinden van online community's worden juist als relatief makkelijk gezien.

#### Meisjes zijn digitaal vaardiger dan jongens

Meisjes hebben bij een aantal onderwerpen een grotere digitale vaardigheid dan jongens. Zij zijn vooral beter in het gericht communiceren naar anderen, informatie vinden op internet en ethisch verantwoord handelen.

#### De hoeveelheid aandacht voor digitale geletterdheid in de lessen verschilt per onderwerp

po	aandacht	vo
• zoeken en vinden van betrouwbare informatie op internet	<b>meest</b>	• betrouwbare informatie zoeken op internet
• tekstverwerken en gebruik van presentatieprogramma's • online pesten • sociale media • nepnieuws/fake news • online veiligheid en privacy	<b>veel</b>	• Office-toepassingen als Word, Excel en PowerPoint • nepnieuws/fake news • beeldtaal (informatie in de vorm van beeld i.p.v. tekst) • sociale media
• journalistiek • cybercrime • technologische innovaties/techniek en toekomst	<b>minst</b>	• cybercrime • programmeren • digitale marketing/online marketing
	<b>meest tijdens mentor uren:</b>	• gebruik van mobiele telefoon op school • inzet van afstands-onderwijs • online pesten • WhatsApp-gebruik

#### Apparatuur en netwerk zijn veelal op orde in de scholen

De beschikbaarheid van digitale apparatuur en software vormt bijna nergens een belemmering meer.



## Gemeenschappelijk beeld

1

### Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

#### 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
- Zelfen 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.
- Vinden van data, informatie en digitale content waarbij bron- en auteursrechten en de rechten van de gebruiker worden beschermd.
- Gebruiken van publieke en private digitale diensten om deel te nemen aan de samenleving (social media).
- Vergeleken van de aanwezigheid 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.
- Samen gebruiken van digitale technologie en samenwerken bij interactie in digitale omgevingen (netwerken).
- Aangepast van de communicatiemiddelen in digitale omgevingen aan een specifieke publiek en rekening houden met culturele en generatieverschillen.
- Creëren en behouden van eigen digitale identiteit en bescherming van de eigen identiteit.
- 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 persoonlijke welzijn en dat van anderen in digitale omgevingen (bijv. tegen cyberstelen) en het verspreiden van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale exclusie en het verspreiden van digitale technologie.
- Reflecteren van en rekening houden met het misbruik 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 geven aan geschieden, taalen, diversiteit.
- 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.
- Reflecteren en ontwikkelen van leeropdrachten voor een computerprogramma om een bepaald probleem op te lossen of een specifieke taak uit te voeren (computerprogramma).

##### Creëren en vinden van informatie en data

- Beweisen, 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 en vergelijken en kritisch te beoordelen.
- Presentatie van gevonden data, informatie en digitale content als antwoord op de informatiebehoefte door deze te visualiseren.
- Beweisen van data, informatie en content in digitale omgevingen door gestructureerd zoeken, opstellen en opbergen.

##### Beveiligen van digitale technologieën

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

##### Oplossen van digitale problemen

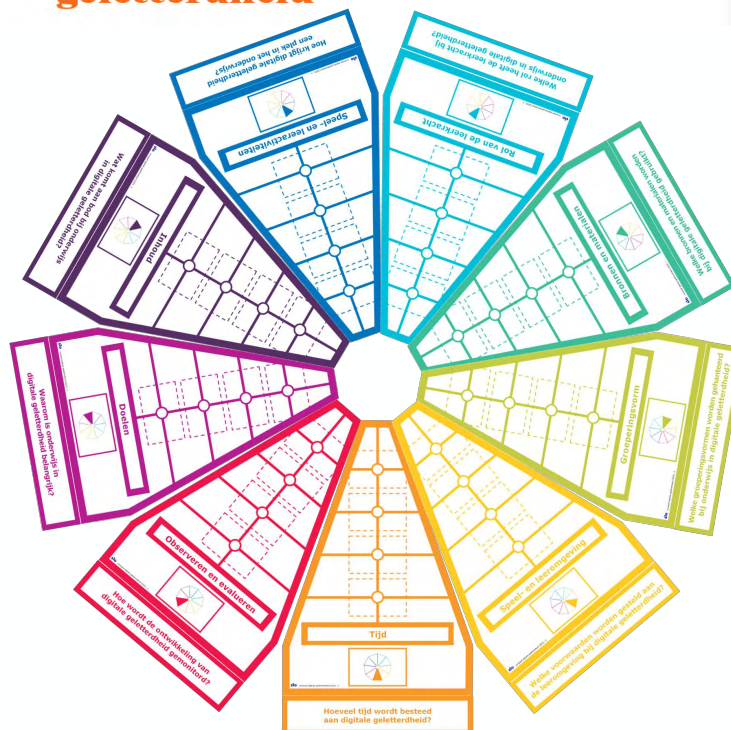
- Herkennen van technische problemen bij de bediening van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen en waar mogelijke oplossingen (troubleshooting) te vinden.
- Identificeren van doelen en van een behoefte of vraag en vervolgens mogelijke geschikte digitale middelen selecteren en gebruiken om het op te lossen.
- Informeren van een probleem met behulp van denkvaardigheden en strategieën, zodat computertechnologie kan helpen aan het oplossen.
- Aangepast en afpassen van digitale omgevingen op persoonlijke behoeften (bijv. de toegankelijkheid, of aan van weggevoerd op een bestelprogramma).
- Besluiten van de grootte van digitale technologie in de samenleving en de impact die dit op andere mensen heeft op de mens.
- 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

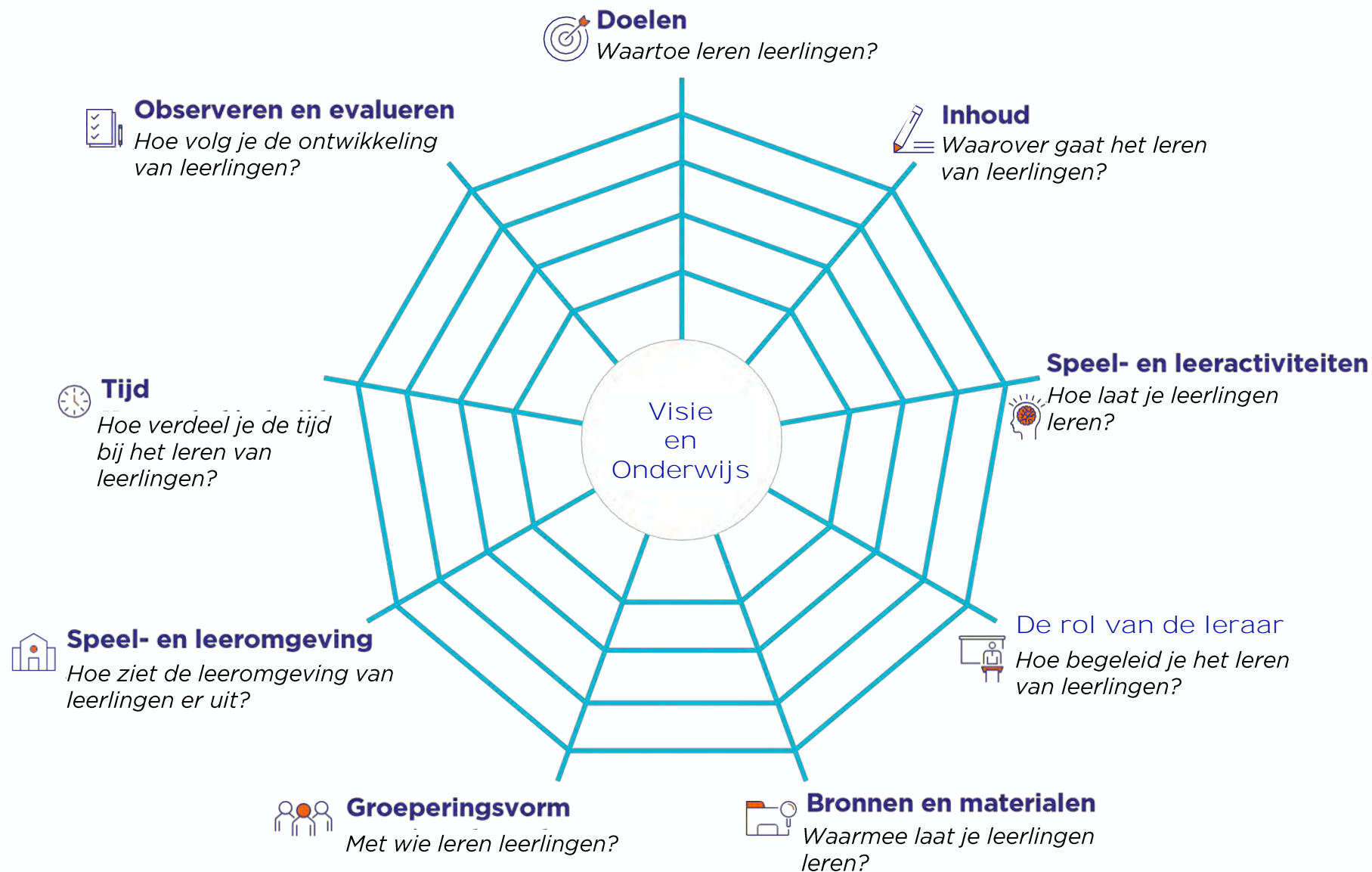
De negen aspecten:	Deze stellingen selecteren wij:	Dit zien wij in de praktijk:	Dit zijn onze actiepunten:
Doelen			
Inhoud			
Speel- en leeractiviteiten			
Rol van de leerkracht			
Bronnen en materialen			
Groeerings-vorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			







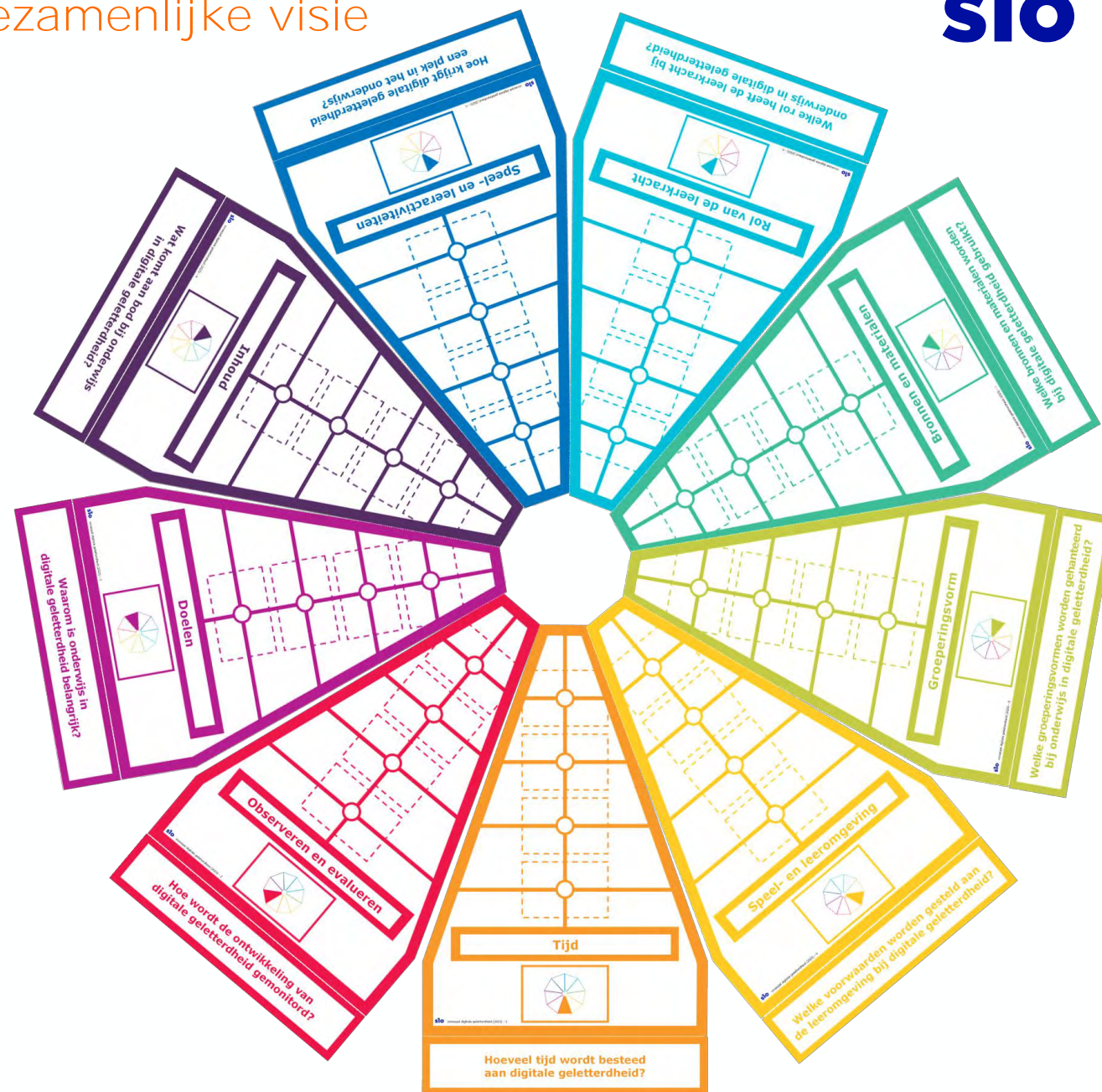
# Curriculair spinnenweb





# Curriculair spinnenweb

- Doelen
- Inhoud
- Speel- en leeractiviteiten
- Bronnen en materialen
- Speel- en leeromgeving
- Groeperingsvorm
- Tijd
- Rol van de 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.



# 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 gevinst zullen experts van buiten de school worden betrokken.

## 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.

## 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.

## 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 voorlezen.

## 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 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.

## 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:



# 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 berekende 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'.

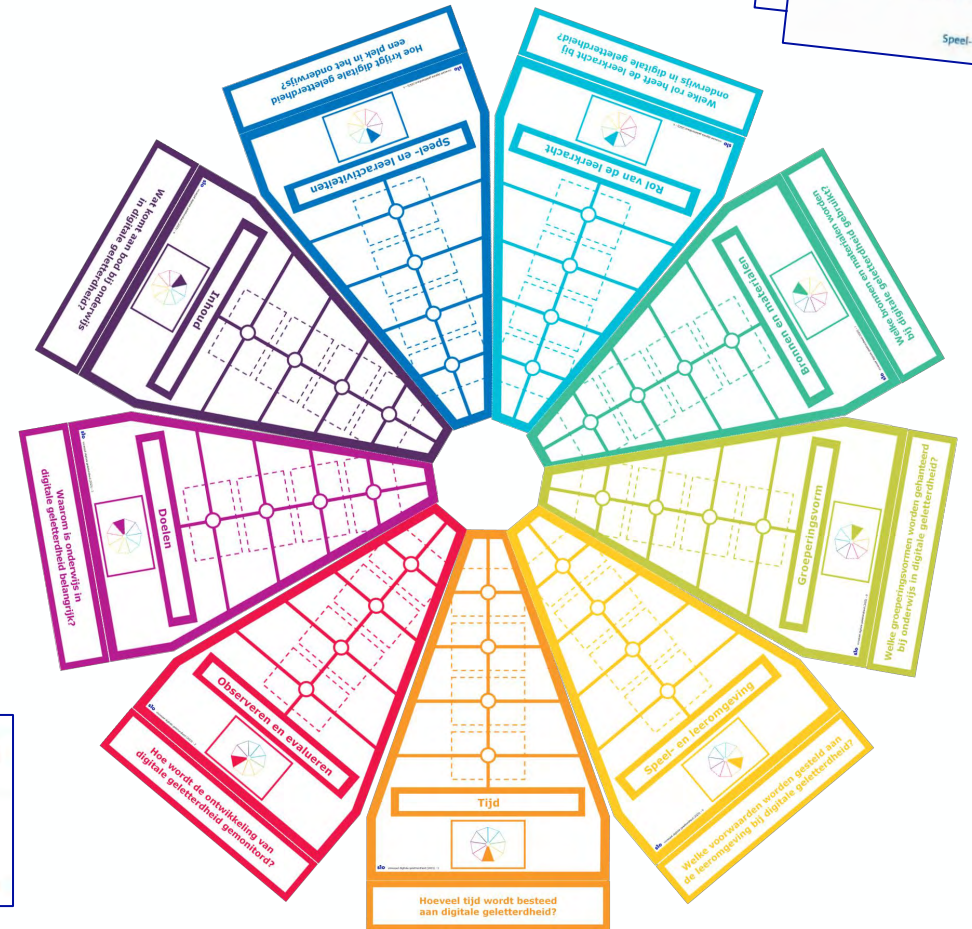
#### Welke groeperingsvormen worden gehanteerd?

De manier waarop je leerlingen deelt 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.



# Visiespel







Heeft jouw school een visie op digitale geletterdheid en de implementatie hiervan?





# Visiespel Digitale Geletterdheid

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

slo

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



slo

slo



# 1 Gemeenschappelijk beeld

**Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid**

**Inhoud - basisvaardigheden Digitale geletterdheid**

**Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?**

Dit digitale spiegelbeeld 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
- Optimaliseren 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.
- Zaken van data, informatie en digitale content waarbij bron- en auteursrechten en de rechten van de gebruiker.
- Gebruiken van publieke en private digitale diensten om data te nemen aan de afzender en de afzender te beschermen.
- Vergeleken van de afzender met behulp van vooraf geselecteerde digitale technologie en de afzender participeren in de samenwerking.
- Buizen op de afzender en in andere digitale media in eigen taal en in de samenleving.
- Samenwerken met behulp van digitale tools en technologieën om anderen van data, kennis en digitale content te helpen gebruiken van digitale technologie en samenwerken bij interactie in digitale omgevingen (netwerken).
- Aanpakken van de communicatieproblemen in digitale omgevingen aan een specifieke publieke en rekening houden met culturele en generatieverschillen.
- Creëren en behouden van eigen digitale identiteit en bescherming van de eigen identiteit.
- Ongaan 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 psychische welzijn en de van anderen in digitale omgevingen (bijv. tegen cyberpest).
- Herkennen van de mogelijkheden van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale exclusie en heraanpak daarvan.
- Beveiligen van en rekening houden met het misbruik van digitale technologie.

**Creëren van digitale content**

- Creëren van verschillende typen digitale content in overeenstemming met een specifiek programma's en apps (tekst, tekening, grafiek, foto, audio, video) en daarmee aandacht geven aan geschiedenis, samenleving, innovatie.
- Beveiligen van bestaande digitale content door deze te wijzigen, verspreiden 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.
- Beveiligen en ontwikkelen van leerplannen instructies voor een computerprogramma om een bepaald probleem op te lossen of een specifieke taak uit te voeren (programmeren).

**Creëren en vinden van informatie en kennis**

- Beveiligen, zoeken en selecteren van data, informatie en content in digitale omgevingen vanuit een informatiebehoefte en een informatieverzoek en met persoonlijke zoekstrategieën.
- Evaluëren van bronnen en gevonden data, informatie en digitale content door deze te analyseren te vergelijken en kritisch te beoordelen.
- Identificeren van geschikte data, informatie en digitale content die antwoord op de informatiebehoefte door deze te visualiseren.
- Beveiligen van data, informatie en content in digitale omgevingen door gebruik te maken van beveiligingsmaatregelen, systemen en apparaten.

**Beveiligen van digitale technologie**

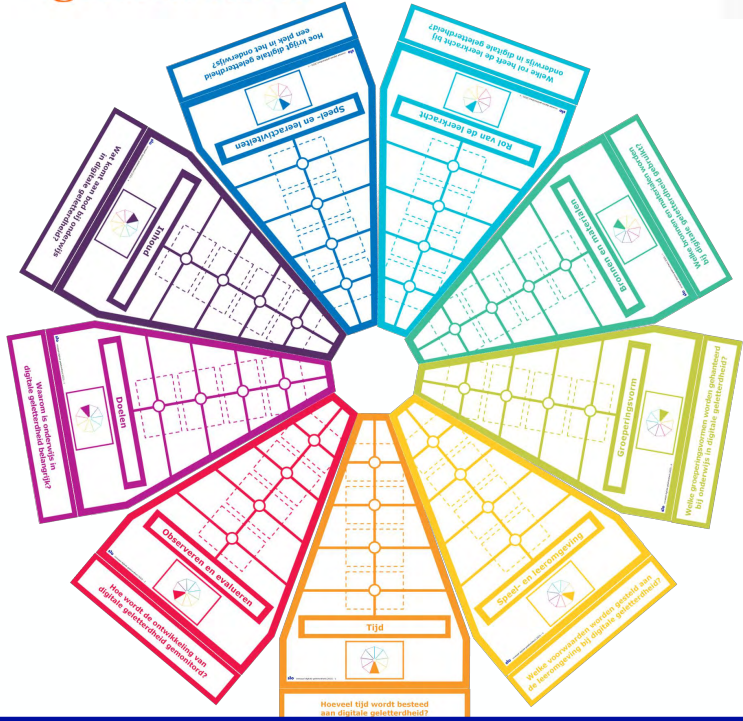
- Gebruiken van digitale apparaten en de daarop aansprekende programma's of apps.

**Optimaliseren van digitale problemen**

- Herkennen van technische problemen bij de besturing van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen en waar mogelijke oplossingen (troubleshooting).
- Identificeren en beschrijven van een probleem of vraag en vervolgens mogelijke geschikte digitale middelen selecteren en gebruiken om het op te lossen.
- Informeren 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 computergebruik, of data van een netwerk op een bestelbaar).
- Beveiligen van de privacy van digitale technologie in de samenleving en de impact die dit op andere mensen heeft op de mens.
- Op de hoogte blijven van digitale ontwikkelingen.

# 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			
Speel- en leeractiviteiten			
Rol van de leerkracht			
Bronnen en materialen			
Groeingsvorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			



# 1 Gemeenschappelijk beeld

**Stap 1:**  
Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

## Inhoud - basisvaardigheden Digitale geletterdheid

**Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?**

Dit 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
- Optimaliseren 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.
- Zaken van data, informatie en digitale content waarbij bron- en auteursrechten en licenties worden gevolgd.
- Gebruiken van publieke en private digitale diensten om data te nemen aan de afzender en te verspreiden.
- Vergeleken van de afzender met behulp van vooraf geselecteerde digitale technologie en de afzender zelf om te zien hoe de afzender de afzender gebruikt om digitale technologie te gebruiken bij interactie in digitale omgevingen (netwerken).
- Aanpassen van de communicatiemiddelen in digitale omgevingen aan een specifieke publiek en rekening houden met culturele en generatieverschillen.
- Creëren en behouden van eigen digitale identiteit en bescherming van de eigen identiteit.
- Omgaan met data en digitale informatie die men krijgt met behulp van digitale tools, omgevingen en diensten.

**Veiligheid**

- Beveiligen van apparaten en digitale content.
- Beveiligen van risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en kennis hebben over veiligheidsmaatregelen.
- Beschermen van de privacy en het fysieke welzijn bij het gebruik van digitale technologie.
- Beschermen van eigen persoonlijke informatie en de van anderen in digitale omgevingen (bijv. tegen cyberstelen) en het verspreiden van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale exclusie en het verspreiden van digitale technologie voor sociaal welzijn en sociale exclusie.
- Beveiligen van de rekening houden met het misbruik van digitale technologie.

**Creëren van digitale content**

- Creëren van verschillende typen digitale content in overeenstemming met een programma's en apps (tekst, tekening, grafiek, foto, audio, video) en daarmee aandacht geven aan geschiedenis, sociale, professionele, persoonlijke en recreatieve content door deze te verspreiden, verspreiden 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.
- Rekenen en ontwikkelen van digitale inhoud voor een computerprogramma om een bepaald probleem op te lossen of een specifieke taak uit te voeren (programmeren).

**Creëren en vinden van informatie en data**

- Bewaren, zoeken en selecteren van data, informatie en content in digitale omgevingen vanuit een informatiebehoefte en een informatieverzoek en met persoonlijke zoekstrategieën.
- Evaluëren van bronnen en gevonden data, informatie en digitale content door deze te analyseren te vergelijken en kritisch te beoordelen.
- Identificeren van geschikte data, informatie en digitale content die antwoord op de informatiebehoefte door deze te visualiseren.
- Beveiligen van data, informatie en content in digitale omgevingen door gebruik te maken van beveiligingsmaatregelen, apparaten en omgevingen.

**Beveiligen van digitale technologie**

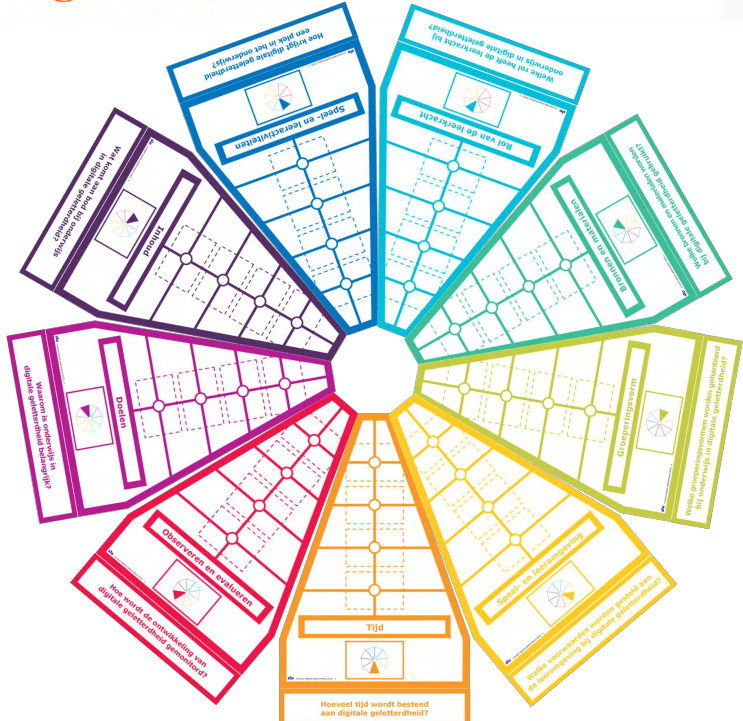
- Gebruiken van digitale apparaten en de daarop aanmerende programma's of apps.

**Optimaliseren van digitale problemen**

- Herkennen van technische problemen bij de besturing van apparaten en het gebruik van digitale omgevingen en waar mogelijke oplossingen (troubleshooting) te identificeren en te beschrijven van een bereik van vragen en verzoeken mogelijk oplossingen digitale middelen selecteren en gebruiken om het op te lossen.
- Informeren van een probleem met behulp van documentatie en strategieën, zodat computertechnologie kan helpen aan het oplossen.
- Aanpassen en afstemmen van digitale omgevingen op persoonlijke behoeften (bijv. de toegankelijkheid, of aan van meerdere op een bestelbaar).
- Besluiten van de grootte van digitale technologie in de context van de impact die dit op andere middelen heeft op de mens.
- Op de hoogte blijven van digitale ontwikkelingen.

# 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			
Speel- en leeractiviteiten			
Rol van de leerkracht			
Bronnen en materialen			
Groeingsvorm			
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			



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

# Digitale geletterdheid

## kaart: Adviezen

### Adviezen - basisvaardigheden digitale geletterdheid

#### Lesinhoud en didactiek

- Laat jonge kinderen op een speelse manier de digitale wereld ontdekken. Door vroegtijdig aandacht te besteden aan aspecten van digitale geletterdheid in je onderwijsaanbod ontwikkelen ze een basis voor digitale vaardigheden. Kijk voor inspiratie naar de aanbodsdoelen op de inhoudskaart voor het jonge kind (<https://jongekind.slo.nl>)
- Werk met een leerlijn met leerdoelen voor digitale geletterdheid. Ontwikkel deze zelf of zoek een bestaande leerlijn die past bij je school/groep en onderwijs situatie.
- Zorg voor leermateriaal dat past bij je doelen voor digitale geletterdheid. Bekijk het overzicht van leermaterialen op [www.slo.nl/dg-po](http://www.slo.nl/dg-po) | [www.slo.nl/dg-vo](http://www.slo.nl/dg-vo).
- Voer het gesprek met leerlingen over actuele onderwerpen uit de digitale wereld. Denk aan nepnieuws, privacy, online veiligheid en het gebruik van digitale media. Vergeet ook niet hun eigen telefoongebruik en online gedrag.
- Besteed expliciet aandacht aan veelgebruikte computerprogramma's en apps. Denk aan het vaardig leren omgaan met tekstverwerken, presenteren en data verwerken.

#### Samenhang

- Combineer inhouden van digitale geletterdheid in je onderwijsaanbod. Bijvoorbeeld 'creëren van digitale content' en 'leren werken met de daarvoor geschikte programma's', of 'omgaan met data/digitale informatie' en 'beschermen van persoonlijke gegevens/privacy' in digitale omgevingen.
- Creëer kansen voor onderwijs in samenhang met andere leergebieden of vakken. Dit draagt bij aan betekenisvolle leeractiviteiten en structurele aandacht voor digitale geletterdheid.
- Geef onderwijs in samenhang waar dat kan, maar soms vraagt een onderwerp om aparte aandacht. Integratie van digitale geletterdheid gaat goed samen met een eigen vak. Waar veel onderwerpen vragen om samenhang, zijn er ook onderwerpen die beter tot hun recht komen in aparte lessen.

#### Organisatie

- Ontwikkel als schoolteam of vaksectie een gezamenlijke en gedragen visie op onderwijs in digitale geletterdheid. Zorg bij de visievorming en de opzet van een plan van aanpak voor ondersteuning door een bovenscholse of externe begeleider.
- Stel een i-coach of e-coach aan en formeer een projectgroep binnen de school. Dit biedt een centraal aanspreekpunt en hulp bij de implementatie van digitale geletterdheid.
- Zet digitale geletterdheid structureel op de agenda. Denk aan alle relevante overleggen op school en maak schoolbrede afspraken over de implementatie en uit te voeren activiteiten.

- Zorg dat de digitale vaardigheden van het schoolteam of de vaksecties op peil zijn. Breng de competenties op het gebied van digitale geletterdheid in kaart. Laat leraren waar nodig hun kennis en vaardigheden vergroten, waardoor ze zelfverzekerder in de klas aan de slag gaan. Denk aan coaching op the job en bij- of nascholing.

### Versterken van digitale basisvaardigheden

#### Schoolomgeving

- Werk samen met instellingen en organisaties in de omgeving van de school. Denk aan de lokale bibliotheek, musea en andere (culturele) instellingen die onderwijs in digitale geletterdheid kunnen ondersteunen.
- Betrek het bedrijfsleven bij onderwijs in digitale geletterdheid. Dit draagt ook bij aan activiteiten in het kader van loopbaanoriëntatie.
- Sla de handen ineen met ouders. Gebruik ouderavonden voor het gesprek over digitale geletterdheid en trek samen met ouders op bij de mediaopvoeding van hun kinderen.

#### Monitoring

- Houd zicht op de ontwikkeling van de digitale vaardigheden van je leerlingen. Verzamel gegevens en resultaten die je kunt bewaren in een portfolio.
- Maak gebruik van formatief evalueren om het leerproces van de leerlingen te optimaliseren. Zorg voor een berekend onderwijsaanbod door arstemming van doelen, leeractiviteiten en toetsing.
- Zet monitoring en de verzamelde gegevens expliciet in voor kwaliteitsontwikkeling, reflectie en gezamenlijk leren binnen de school. Denk aan de verdere ontwikkeling van de competenties van de leraren.



**slo** / een doordacht curriculum dat doen we *samen*

sectoren ▾ thema's ▾ instrumenten over SLO ▾ Q

home • sectoren • primair onderwijs • digitale geletterdheid po • digitale geletterdheid in het po



### Digitale geletterdheid in het po

30 maart 2022

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

actuele onderwerpen

digitale geletterdheid in de onderwijspraktijk

over digitale geletterdheid

inhoudslijnen / doelen

slo-publicaties

Onlangs toegevoegd

... Lodeweges

Jos Spronk

... digitale geletterdheid

... curriculum

... zijn.

[www.slo.nl/dg-po](http://www.slo.nl/dg-po)

[www.slo.nl/dg-vo](http://www.slo.nl/dg-vo)



### basisvaardigheden

#### digitale geletterdheid

26 september 2023

taal-Nederlands

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 krijgen met kennis over digitale technologie en hoe deze te gebruiken in het omgaan hiermee.

- kennis verwerven van digitale technologie
- omgaan met digitale technologie
- kritisch en (zelf)bewust gebruiken van de mogelijkheden van digitale technologie
- inschatten van kansen en risico's die het gebruik van digitale technologie met zich meebrengt

Naast kennis en vaardigheden gaat het ook om het ontwikkelen van een passende houding. Bij digitale geletterdheid is het belangrijk dat leerlingen kunnen omgaan met complexe situaties en situaties die

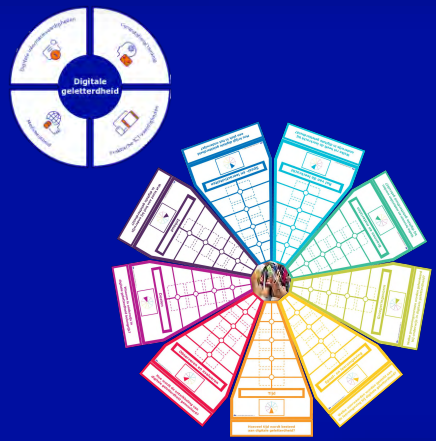
[www.slo.nl/basisvaardigheden](http://www.slo.nl/basisvaardigheden)



### Visiespel Digitale Geletterdheid

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

**slo**



Praktische ICT-vaardigheden

Digitale informatievaardigheden

... kening

✉ [digitalegeletterdheid@slo.nl](mailto:digitalegeletterdheid@slo.nl)