

Aan de slag met digitale geletterdheid in het voortgezet onderwijs



Handvatten om aan de slag te gaan met de implementatie van digitale geletterdheid in het vo

Handleiding voor een teambijeenkomst op je school (VO)

In de tijd waarin we leerlingen helpen bij hun ontwikkeling tot jonge wereldburgers, is digitale geletterdheid een pijler die steeds relevanter is geworden. Niet voor niets nam het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap digitale geletterdheid op als één van de basisvaardigheden en wordt digitale geletterdheid op die manier breed gestimuleerd. We helpen je graag op weg om samen met je team aan de slag te gaan. In deze handleiding vind je inspiratie om een teambijeenkomst vorm te geven en te komen tot een gezamenlijke definitie van digitale geletterdheid. Het uitgangspunt hierbij is beeldvorming te stimuleren en van daaruit te komen tot draagvlak.

Wat levert deze teambijeenkomst over digitale geletterdheid je op?

Deze handleiding helpt een schoolteam bij het opzetten van een teambijeenkomst om:

1. Een gezamenlijk beeld te vormen van wat digitale geletterdheid betekent voor je leerlingen.
2. Een vertrekpunt creëren om vervolgstappen te kunnen nemen als team in de vormgeving van DG binnen je onderwijs.

Door dit gesprek met elkaar te voeren, legt het team de basis voor een gezamenlijke visie en praktische stappen waarmee je leerlingen nog beter worden voorbereid op de toekomst. Je kunt ervoor kiezen alle onderdelen uit deze opzet uit te voeren, maar je kunt vanzelfsprekend ook kiezen voor de onderdelen die je het meest aanspreken en verder zelf aanvullen zodat de doelen van deze sessie bereikt worden.

Ontwikkelstadia digitale geletterdheid

Er zijn verschillende stadia die je doorloopt om tot een onderwijsaanbod in digitale geletterdheid te komen. We kennen de volgende stadia:

- Oriëntatie en beeldvorming
- Draagvlak
- Visievorming
- Planvorming
- Implementatie
- Verankering
- Evaluatie

De opzet van deze studiebijeenkomst richt zich vooral op beeldvorming en draagvlak creëren. Deze twee aspecten komen volgordeijk niet alleen in het begin van de ontwikkelstadia aan bod. Draagvlak creëren doe je door het gehele proces, en je beelden over digitale geletterdheid stel je steeds bij.



Vorm

Voor deze bijeenkomst trek je anderhalf uur uit. Daarna heb je voorwaardelijke stappen gezet om digitale geletterdheid goed te kunnen vormgeven.

Onderdelen:

1. Introductie (5 min)
2. Opwarmer (10 min)
3. Brainstorm digitale geletterdheid (15 min)
4. Kennis van kerndoelen (15 min)
5. Make it your own: de definitie op DG (30 min)
6. Afronding en vervolgspraken (10 min)

Begeleiding: Vanuit het schoolteam bereidt een sessieleider de sessie voor en leidt deze. Dit kan de schoolleider, de i-coach of een leraar met ervaring of interesse in digitale geletterdheid zijn.

Vorbereiding:

1. Nodig je team uit voor deze sessie over digitale geletterdheid. Het doel van deze sessie is een gezamenlijk beeld te vormen van digitale geletterdheid. Aan te bevelen is om een link te leggen met al geldende afspraken of planning voor jullie activiteiten rondom het ontwikkelen van een curriculum voor digitale geletterdheid. Het helpt hierbij wanneer digitale geletterdheid onderdeel is van jullie ontwikkelplan of schoolplan.
2. Geef als voorbereiding op deze sessie mee dat het team de kerndoelen digitale geletterdheid goed door moet nemen. In onderdeel 4 van onderstaande programmaopzet gaan jullie hier verder op in en eenzelfde kennisniveau met betrekking tot de kerndoelen is hierbij nodig.
3. Controleer de presentatie mogelijkheden in de ruimte en zorg dat deze beschikbaar zijn tijdens de sessie. (Minimaal een projectiescherm of touchscreen. Een flipover kan handig zijn).
4. Print het hulpmiddelenblad uit (zie bijlagen). Print meerdere woordenwolken in de bijlage op A-3 formaat (elk groepje één).



Programmaopzet

1. Introductie (5 minuten)

Tijdens de introductie wordt het doel van de bijeenkomst toegelicht. Deze teambijeenkomst helpt om gezamenlijk een beeld te vormen van digitale geletterdheid wat concreet resulteert in een schoolbrede definitie van digitale geletterdheid. Er kan in de introductie ook kort worden ingegaan op de kerndoelen en het toezichthoudend kader.

Ter informatie: Een toezichthoudend kader op het gebied van digitale geletterdheid wordt voorbereid (<https://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2025/09/01/tijdslijn-implementatie-kerndoelen>). Vanaf 2027 is er stimulerend toezicht, vanaf 2031 handhavend toezicht door de Inspectie voor het Onderwijs.

2. Opwarmer: 30 seconds of Ren je rot (10 minuten)

In deze activerende werkvorm wordt het spel “30 seconds” of “Ren je rot” gespeeld met begrippen die te maken hebben met digitale geletterdheid. Kies een van de twee werkvormen om daarmee de voorkennis van de deelnemers te activeren en het gesprek over digitale geletterdheid te starten.

a. 30 seconds

Je speelt dit spel gedurende 5 minuten in kleine groepjes (2-4 personen).

Je speelt 4 rondes met je groepje. Per ronde pakt één speler (deze wisselt dus per ronde) een kaartje met begrippen. Deze speler omschrijft steeds 1 begrip van het kaartje, zonder delen van het begrip zelf te noemen. De teamgenoten raden zoveel mogelijk begrippen binnen 30 seconden. Noteer per ronde welk begrip het moeilijkst was om te raden.

Als afronding bespreek je weer gezamenlijk, in maximaal 5 minuten, drie voorbeelden van begrippen (uit verschillende groepjes) die lastig waren te omschrijven en waarom dat was. Was er simpelweg te weinig tijd? Vond je het zelf moeilijk te omschrijven? Waren er verschillende ideeën over het begrip in je groepje? Wist iedereen binnen het groepje wat het begrip betekent?

Nodig: zandloper(s) of timer op je telefoon van 30 seconden, kaartjes met begrippen op het hulpmiddelenblad (bijlage 1).

b. Ren je rot

In deze vorm ‘Ren je rot’ gaat iedereen in het midden van de ruimte staan. De gespreksleider leest een beschrijving van een lesactiviteit op (zie bijlage Hulpmiddelenblad). Bij elke uitspraak mag ieder kiezen: is het wel of geen vorm van digitale geletterdheid? Ga aan de ene of de andere kant van de ruimte staan. Bij verdeeldheid in de groep is het aan te raden dit kort (max een minuut per lesidee) te bespreken. Stop als de tijd op is (7 minuten).



Als afronding geef je in de resterende minuten een paar collega's het woord om te beantwoorden wat hen opviel, of het verwarrend of juist verhelderend werkte, of waar zij nog meer over willen leren naar aanleiding van deze oefening. Schrijf alvast de belangrijkste bevindingen op, die kunnen helpen bij de volgende onderdelen van deze studiebijeenkomst.

Nodig: een rol schilderstape om de ruimte in twee vakken te verdelen, het hulpmiddelenblad bij deze lesbrief voor de lijst met lesideeën.

3. Brainstorm DG (15 minuten)

Start een brainstormsessie in groepjes van 4 tot 8 personen een over digitale geletterdheid op jullie school. Welke begrippen spreken tot de verbeelding? "Digitale geletterdheid betekent" Neem begrippen op die je op de puntjes zou schrijven. Laat ieder minimaal 2 begrippen noemen. Een voorbeeld van een Brainstorm vind je op het hulpmiddelenblad (bijlage).

Afronding

Bespreek als team gezamenlijk het resultaat: Wat zijn overeenkomsten? Was er verschil van inzicht over een bepaald begrip? Bewaar de gemaakte lijst voor de laatste activiteit van deze teambijeenkomst.

4. Kennis van kerndoelen (15 minuten)

Bron: [SLO Kerndoelen DG inclusief toelichting](#)

Als huiswerk voor vandaag heeft ieder de kerndoelen gelezen. Ga kort in op de drie kerndoelen van SLO:

- Wat viel op?
- Waar denk je dat de grootste uitdaging zit voor onze school in relatie tot de kerndoelen?
- Waar willen we de nadruk op leggen?
- Welke link zie jij met onze onderwijsvisie?

De discussie naar aanleiding van deze vragen vormen input voor het verdere proces over de implementatie van DG in de lespraktijk, maar geven ook input voor het vormen van jullie eigen definitie van DG.

5. Vorm jullie eigen definitie (30 minuten)

In dit onderdeel ga als team het gesprek aan om de definitie van het SLO in je eigen woorden vorm te geven. Je kan ervoor kiezen de SLO-definitie te behouden en een korte toelichting vanuit je school hierop te maken. Je kan ook de definitie herschrijven in jullie eigen woorden. Het is belangrijk een gezamenlijk definitie van digitale geletterdheid vast te leggen en in het vervolg van dit proces te gebruiken als basis voor communicatie intern en extern, en de keuzes die komende tijd gemaakt zullen worden over de inrichting van digitale geletterdheid op jullie school.



Stap 1: Toon als intro de animatie 'Wat is digitale geletterdheid?'

Een link naar de animatie vind je op deze pagina:

<https://www.expertisepuntdigitalegeletterdheid.nl/digitale-geletterdheid/>



Stap 2: Bekijk de omschrijving van digitale geletterdheid zoals opgesteld door SLO in het document.

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

Waar zouden jullie de nadruk op willen leggen? Welke onderdelen van de beschrijving vinden jullie van minder belang?

Stap 3: Vergelijk de beschrijving met de woordenwolken die jullie eerder hebben gemaakt.

Zijn er onderdelen die niet terugkomen in de beschrijving uit het document, maar wel in jullie woordwolk of andersom? En waarom?

Stap 4: Bespreek de beschrijving nogmaals aan de hand van de onderwijsvisie / kernwaarden van school.

Sluit de definitie daar goed op aan? Welke onderdelen wel, welke onderdelen minder? Kun je woorden gebruiken uit de onderwijsvisie waarmee je de definitie vertaalt naar jullie school?



Stap 5: Maak een eigen definitie van digitale geletterdheid waarbij je rekening houdt met bovenstaande stappen, en de beschrijving over wat digitale geletterdheid in het document van SLO betekent, als uitgangspunt gebruikt. In een groot team kun je dit het best in groepjes van 3 tot 5 personen bespreken. Daarna gaat de input van alle groepjes mee naar de stuurgroep, die op basis hiervan tot een schoolbrede definitie komt.

Denk na op welke manieren je de schooldefinitie van DG wilt delen, met wie en waarom.

Hoe delen jullie deze definitie intern en extern? Waarom wil je die delen met wie, en op welk moment?

6. Afronding en vervolg (10 minuten)

- A) Wat nemen we mee? Snel rondje doen langs de deelnemers.
- B) Welke vervolgstap willen we zetten?
- C) Wie pakt welke rol in deze vervolgstap?
- D) Wat hebben we nu nodig om een vervolgstap te kunnen zetten?
- E) Wanneer zetten we met elkaar de volgende stap?
- F) Wat is de rol van de stuurgroep de komende periode, tot jullie digitale geletterdheid weer op de teamagenda zetten?

Gebruik dit moment om concrete afspraken te maken en eventueel een vervolgssessie te plannen. Een vervolgstap kan met het hele team of een deel van het team (bijvoorbeeld in de vorm van een projectgroep).

Meer weten?

Geïnspireerd om verder aan de slag te gaan met digitale geletterdheid? Onderwijs in digitale geletterdheid ontstaat niet in één dag of middag, zoals je ook niet tijdens één teambijeenkomst draagvlak kunt verwerven. We hebben hieronder een aantal links voor je op een rij gezet om aan de slag te gaan met alle stadia die je doorloopt om digitale geletterdheid te implementeren.

Wegwijzer digitale geletterdheid

<https://expertisepuntdigitalegeletterdheid.nl/@24524/wegwijzer-digitale-geletterdheid/>

Link naar raamwerk en de toolkit AI geletterdheid op EPDG

<https://www.expertisepuntdigitalegeletterdheid.nl/1373/raamwerk-en-toolkit-ai-geletterdheid/>

Vind nog meer bronnen op de website van het EPDG

<https://www.expertisepuntdigitalegeletterdheid.nl/>



Bijlage: Hulpmiddelenblad teambijeenkomst

2a. 30 Seconds

Hieronder vind je voor 3 groepjes (2-4 personen) 4 kaartjes (4 rondes van elk 1 kaartje) met op elk kaartje 4 begrippen. Indien je meer dan 3 groepjes vormt, kun je ze meerdere keren uitprinten.

30 seconds

- Direct Message (DM)
- Algemene verordening gegevensbescherming (AVG)
- Kritisch
- QR-code
- Hardware



30 seconds

Creatief
Chatten
Hash Tag (#)
Verantwoord
Navigeren



30 seconds

Spam
Bronvermelding
Data
Veiligheid
Podcast



30 seconds

Wachtwoord
Sociale media
Cyberpesten (of online pesten)
Digitale technologie
Milieu



30 seconds

Kunstmatige intelligentie (AI)
Digitale media
Account
Uploaden
Software



30 seconds

Digitale technologie
Invloed
Programmeren
Mediawijsheid
Bronnen



30 seconds

Samenleving
Contact
Kundig
Privacy
Video



30 seconds

Informatievaardigheden
Schermtijd
Balans
Digitale identiteit
Sociale veiligheid



30 seconds

Auteursrecht
Algoritme
Informatie
Netwerk
Gelijkheid



30 seconds

Emoji
Profiel
Content
FOMO
Zoekresultaat



30 seconds

App
Virtual reality
Story
Fake news
Phishing



30 seconds

Downloaden
Avatar
Big tech
Inloggen
Democratie



2b. Ren je rot

Achter elk van onderstaande activiteiten staat vermeld wat het EPDG hierover denkt: wel of geen DG?

Vanzelfsprekend bepaalt de uitwerking van de activiteit in hoeverre digitale geletterdheid ook daadwerkelijk onderdeel is van de les. Houd er rekening mee dat deze oefening tot discussie of gespreksstof zal leiden.

1. Een groepsgesprek in de klas over een kind dat online gepest wordt buiten schooltijd. (wel, want je denkt met de groep na over de digitale component van sociale interactie)
2. Reken-/wiskundevragen maken in online oefensoftware. (niet, want is hoofdzakelijk gebruik van ict middel en niet leren over gebruik van de middelen)
3. Regels opstellen over het gebruik van AI. (wel, hoewel alleen het gebruik van AI niet per definitie digitale geletterdheid is. Zodra je iets gaat vinden van AI en de wijze waarop je dit in kunt zetten, is het wel digitale geletterdheid.)
4. Bronnen beoordelen op betrouwbaarheid tijdens je les over Willem van Oranje. (wel, want je behandelt informatievaardigheden en het beoordelen van informatie)
5. Het interpreteren van resultaten in de monitor in je leerlingvolgsysteem (niet, want dit zou net zo goed een uitdraai op papier kunnen zijn die je interpreteert. Het gaat hier om de inhoud van het resultatenoverzicht, niet om de digitale vaardigheden die nodig zijn.)
6. Een uitleg geven over bestanden in de cloud opslaan aan je leerlingen. (wel, de uitleg geeft context aan het gebruik van digitale middelen)
7. Met elkaar bespreken na het voorlezen van een prentenboek wat de volgorde van het verhaal is aan de hand van de prenten. (wel, wanneer je het aanbiedt als oefening om algoritmes te oefenen)
8. Op teamniveau vaststellen of leerlingen een smartphone mee naar school mogen nemen (niet, want het bij je hebben van een smartphone is op zichzelf geen digitale geletterdheid. Het gebruik van een smartphone kan natuurlijk wel direct leiden tot digitale geletterdheid, op alle drie de kerndoelen).
9. Een aflevering van het journaal zelf maken als leerling en deze video inleveren als werkstuk. (wel, je creert content met de klas waarbij je moet nadenken over een veelheid van mogelijkheden en informatie die je verwerkt).

3. Brainstorm voorbeeld

Op de volgende pagina vind je een voorbeeld die door het team tijdens een studiebijeenkomst verder kan worden ingevuld. Bespreek overeenkomsten en verschillen.



Voorbeeld Brainstorm Digitale Geletterdheid

Welke begrippen passen bij digitale geletterdheid op jullie school?

1. Praktische kennis en vaardigheden

Digitale systemen

Digitale media en informatie

Data

Artificiële Intelligentie

Vul aan met eigen begrippen:

2. De gedigitaliseerde wereld

Veiligheid en privacy

Digitale technologie, jezelf en de ander

Digitale technologie, samenleving en wereld

Vul aan met eigen begrippen:

3. Ontwerpen en maken

Creëren met digitale technologie

Programmeren

Vul aan met eigen begrippen:

