

/ **primair onderwijs**

Van kerndoelen naar onderwijs in digitale geletterdheid

Gäby van der Linde,
Martin Klein Tank,
Thijs Goedegebure

26 maart 2026



Vanmiddag

- **Kerdoelen digitale geletterdheid**
- **Implementatie in drie stappen**
- **Inhoud digitale geletterdheid**
- **Ontwikkeling van leerlijnen**





Digitale geletterdheid is kennis hebben van digitale technologie en digitale media en beschikken over vaardigheden, inzicht en attitude om hier (zelf)bewust, kundig, creatief en kritisch mee om te gaan

Waarom digitale geletterdheid?



Kennis, vaardigheden en attitude op digitaal gebied zijn nodig om te kunnen functioneren in een samenleving waarin digitale technologie en digitale media een steeds grotere rol spelen



Wat leer je bij het leergebied digitale geletterdheid?

- kennis van digitale technologie en digitale media en vaardigheden om deze te gebruiken
- kennis en begrip van de wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving
- kritisch denken over en het vermogen om je als individu te verhouden tot de gedigitaliseerde wereld

Onderwijs in digitale geletterdheid is net als geletterdheid een combinatie van kennis, vaardigheid en attitudevorming



***digitale
geletterdheid***

≠

***digitalisering
van het onderwijs***

Wat is een kerndoel?

Een kerndoel is

"Een wettelijk doel dat beschrijft

- waar leerlingen mee in aanraking moeten komen,
- welke inspanning van hen wordt verwacht met het oog op ervaringen, of
- wat ze uiteindelijk moeten beheersen"



/ Kerndoelen – waarvoor?

- Nederlands
- rekenen en wiskunde
- burgerschap
- **digitale geletterdheid**
- mens en maatschappij
- mens en natuur
- moderne vreemde talen
- kunst en cultuur
- bewegen en sport





Kerdoelen – voor wie?

Kerdoelen primair onderwijs

- Voor alle leerlingen in het basisonderwijs (inclusief het sbo) en leerlingen in het speciaal onderwijs met een visuele beperking, een auditieve/communicatieve beperking, een lichamelijke beperking, milde leerproblemen of gedragsproblemen

Kerdoelen voortgezet onderwijs

- Voor alle leerlingen in de onderbouw van het voortgezet onderwijs en leerlingen in het voortgezet speciaal onderwijs met een visuele beperking, een auditieve/communicatieve beperking, een lichamelijke beperking, milde leerproblemen of gedragsproblemen en met de uitstroombestemming vervolgonderwijs

Kerndoelen digitale geletterdheid



Kerndoelen **primair onderwijs**



Kerndoelen **digitale geletterdheid**

Karakteristiek digitale geletterdheid

Kenmerken van het leergebied

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

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

Binnen het leergebied verwerven leerlingen kennis van digitale technologie, digitale media en artificiële intelligentie en ontwikkelen praktische ICT-vaardigheden en digitale informatievaardigheden en kunnen deze vaardigheden inzetten om mediacreatie te maken. Leerlingen maken keuzes maken in het gebruik van digitale technologie en digitale media. Ze leren hoe digitale technologie en digitale media kunnen worden gebruikt om problemen te maken, te programmeren en te pakken, waarbij ze strategieën ontwikkelen. Ze kijken naar digitale technologie en digitale media, deze te doorgronden en te handelen aan te passen. Het is om invloed uit te oefenen van digitale technologie

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

Leerlingen worden zich ervan bewust dat digitale technologie en digitale media kansen kunnen bieden, maar ook ongewenste gevolgen of gevaren kunnen opleveren.

Samenhang binnen het leergebied

De inhoud van digitale geletterdheid zijn sterk met elkaar verweven. Kennis van en vaardigheden in het omgaan met digitale technologie en digitale media zijn niet alleen van belang voor zelfredzaamheid, maar ook om deze technologie creatief in te zetten bij het ontwerpen en maken. Leerlingen verwerven of verdiepen hun kennis en vaardigheden over digitale technologie. Deze kennis en vaardigheden zijn essentieel voor een kritische blik op digitale ontwikkelingen. Het beschouwen van de impact op je persoonlijke leven en de samenleving geeft betekenis aan deze kennis en vaardigheden. Digitale geletterdheid geeft inzicht in manieren waarop technologische toepassingen creatief benut kunnen worden. Door met behulp van technologische toepassingen te ontwerpen en te maken, kan mede vorm gegeven worden aan en invloed uitgeoefend worden op de samenleving.

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

Hoe hangen de onderdelen van het leergebied samen?

Op het speciaal en voortgezet speciaal onderwijs wanneer leerlingen doorstromen naar vervolgonderwijs.

Samenhang met andere leergebieden

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

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

Overzicht domeinen

De kerndoelen digitale geletterdheid zijn onderverdeeld in drie domeinen: *de gedigitaliseerde wereld, ontwerpen en maken* en *praktische kennis en vaardigheden*. Deze domeinen kunnen niet los van elkaar worden gezien, zoals zichtbaar is in de afbeelding hieronder. Om de doelen goed te kunnen beschrijven, worden ze in dit document toch van elkaar onderscheiden.



Wat zijn de kenmerken van het leergebied?

Wat is de samenhang met andere leergebieden?

Kerndoelen

Primair onderwijs en speciaal onderwijs



Domein

Praktische kennis en vaardigheden

Kerndoel 22

De leerling zet digitale technologie en digitale media in

- A Digitale systemen
- B Digitale media en informatie
- C Data
- D Artificiële Intelligentie (AI)

Overzicht
kerndoelen

Domein

Ontwerpen en maken

Kerndoel 23

De leerling creëert digitale producten

- A Creëren met digitale technologie
- B Programmeren

Domein

De gedigitaliseerde wereld

Kerndoel 24

De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld

- A Veiligheid en privacy
- B Digitale technologie, jezelf en de ander
- C Digitale technologie, samenleving en wereld

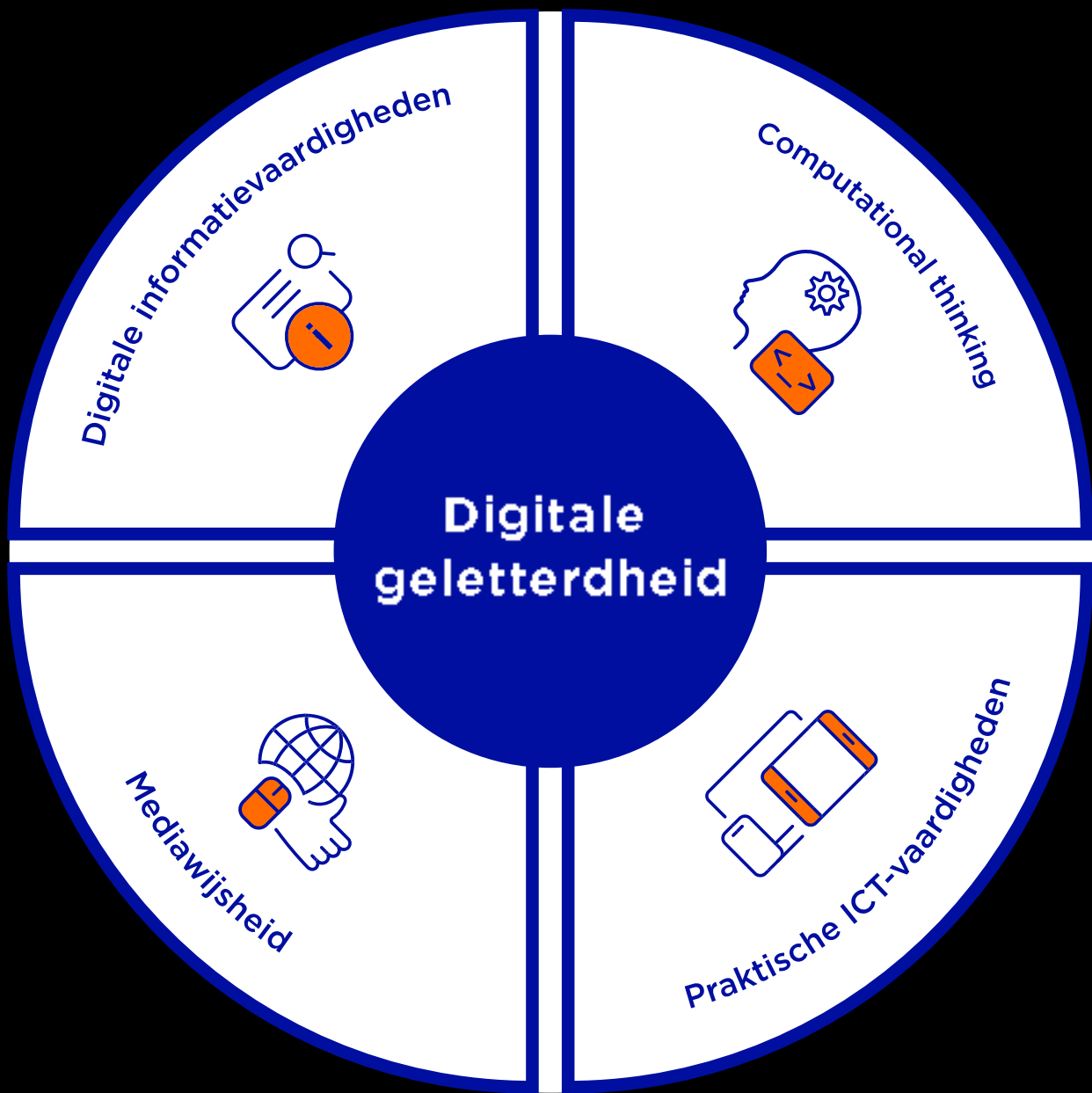
Voorbeeld van kerndoeluitwerking (1)



Praktische kennis en vaardigheden

Kernzin	Kerdoel 22	De leerling zet digitale technologie en digitale media in.
Doelzin	22A	De leerling zet digitale systemen functioneel in.
Uitwerking	<i>Het gaat hierbij om:</i> • beschrijven van de onderdelen en de werking van digitale systemen in termen van invoer-verwerking-uitvoer; • gebruiken van de basale mogelijkheden van software voor communicatie, samenwerken, tekenen, rekenen, tekstverwerken, presenteren en beeld-, geluid- en videobewerken; • beheren van bestanden in digitale omgevingen: gestructureerd ordenen, opslaan en opvragen; • herkennen van digitale systemen in de eigen omgeving; • onderhouden en aanpassen van digitale systemen en het oplossen van problemen daarmee.	





Hoe verhoudt de indeling in vier domeinen zich tot de indeling in drie domeinen van de conceptkerndoelen?

Structuur

Model met vier domeinen

Inhoud verdeeld over vier domeinen:

- Praktische ict-vaardigheden;
- Digitale informatievaardigheden;
- Mediawijsheid
- Computational thinking



Aanleiding

Ontwikkeld als onderdeel van de 21^e eeuwse vaardigheden in 2014.

Indeling

De domeinen overlappen elkaar wat inhoud betreft. Veel onderwerpen of delen daarvan hebben betrekking op meerdere domeinen.

Continuïteit

Het gaat bij beide om een indeling van inhoud en doelen. De domeinen van de vierdeling zijn nog steeds terug te vinden in de kerndoelen ook al staan deze in een ander raamwerk. Scholen die in hun onderwijs gebruikmaken van de vierdeling, kunnen hun aanpak blijven gebruiken en waar nodig aanvullen met inhoud die expliciet in de nieuwe conceptkerndoelen is opgenomen.

Raamwerk kerndoelen

Conceptkerndoelen verdeeld over drie domeinen:

- Praktische kennis en vaardigheden;
- Ontwerpen en maken;
- De gedigitaliseerde wereld

Ontwikkeld als indeling voor de kerndoelen digitale geletterdheid in 2024.

De domeinen zijn onderscheidend met bij elk domein aparte elkaar niet overlappende kerndoelen.





digitale geletterdheid in het po

Goed om te weten

18 november 2025

> [goed om te weten](#)

> [conceptkerndoelen](#)

> [aan de slag](#)

> [over digitale geletterdheid](#)

> [inhoudslijnen](#)

> [slo-publicaties](#)

> [leermaterialen](#)

> [begeleidersnetwerk](#)

Wil je snel geïnformeerd worden over verschillende zaken bij het leergebied digitale geletterdheid?

Hier vind je antwoord op diverse vragen.

+ Wat is digitale geletterdheid?

+ Waar komt het begrip digitale geletterdheid vandaan?

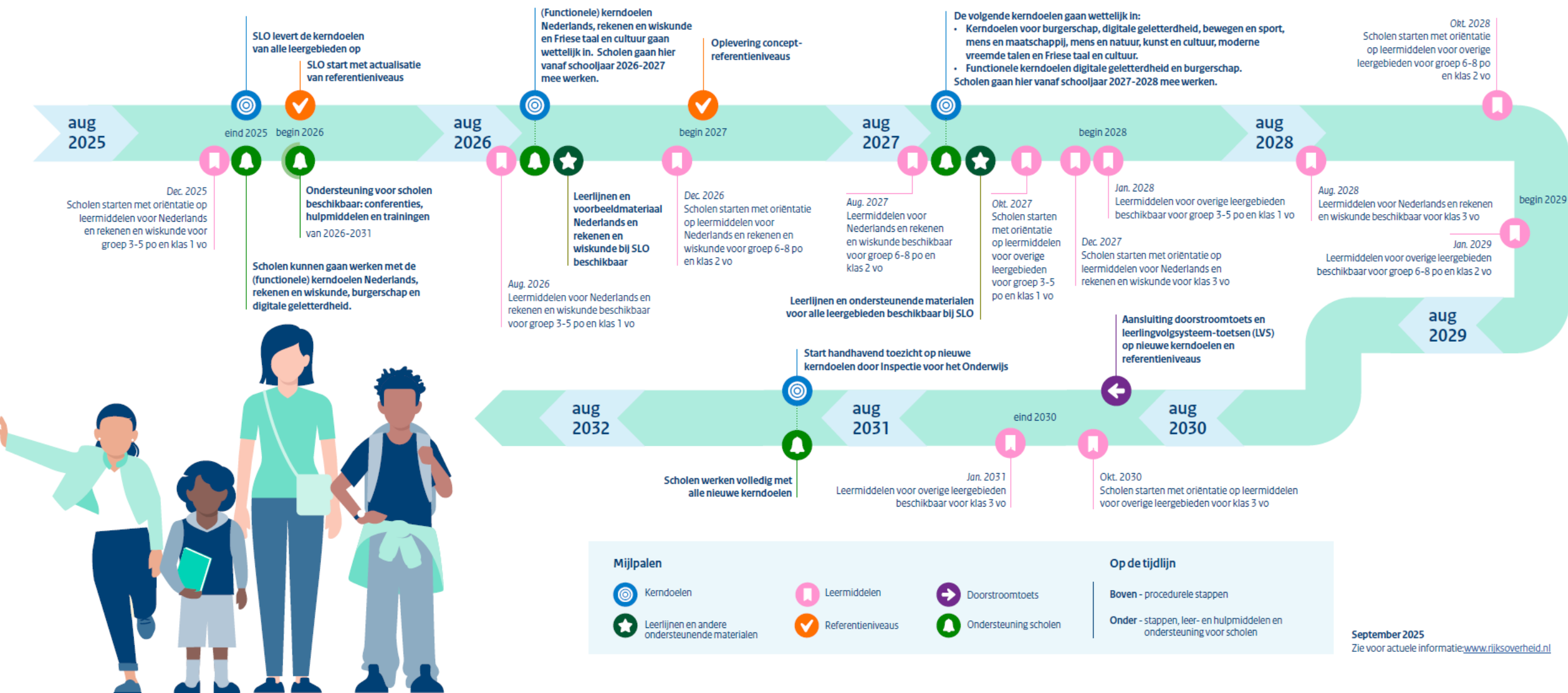
+ Waarom zijn digitale kennis en vaardigheden belangrijk?

+ Waarom is onderwijs in digitale geletterdheid belangrijk?



Implementatie kerndoelen

De kerndoelen voor het primair onderwijs, de onderbouw van het voortgezet en het (voortgezet) speciaal onderwijs worden herzien. Deze tijdlijn biedt een overzicht van de beoogde inwerkingtreding en implementatie van de nieuwe kerndoelen. (herziening van de examenprogramma's is hierin nog niet opgenomen)



Mijlpalen



Kerndoelen



Leertijnen en andere ondersteunende materialen



Leermiddelen



Referentieniveaus



Doorstroomtoets



Ondersteuning scholen

Op de tijdlijn

Boven - procedurele stappen

Onder - stappen, leer- en hulpmiddelen en ondersteuning voor scholen

September 2025

Zie voor actuele informatie: www.rijksoverheid.nl

Implementatie in stappen

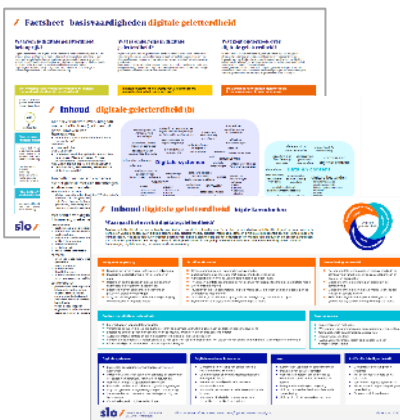
- 1 Gemeenschappelijk beeld
inhoud van digitale geletterdheid (DG)
- 2 Gezamenlijke visie
schoolvisie en eigen visie → visiespel → visie op onderwijs in DG
- 3 Planmatig aan de slag
koppeling DG-visie ⇔ schoolvisie
plan van aanpak → wat te bereiken → uit te voeren acties

Gemeenschappelijk beeld

1

Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

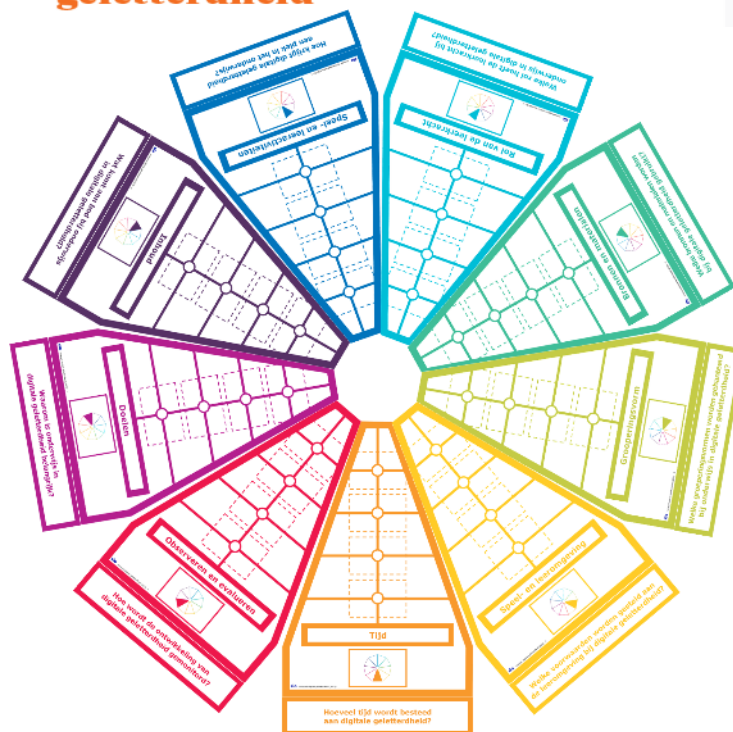
Digitale geletterdheid



Gezamenlijke visie

2

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



Planmatig aan de slag

3

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

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

/ Factsheet - basisvaardigheden digitale geletterdheid

Waarom is digitale geletterdheid belangrijk?

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 digitale media, 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.

Het onderwijsveld erkent overwegend het belang van onderwijs in digitale geletterdheid

In het vo wordt het belang van onderwijs in digitale geletterdheid zowel gezien door docenten als besturen. In het po wordt het belang meer gezien door de coördinatoren dan door de leerkrachten.



Veel scholen besteden al aandacht aan digitale geletterdheid (po)

Terwijl de helft van de scholen in het po al op de een of andere manier met digitale geletterdheid bezig is, zit het grootste gedeelte in de adoptiefase. In deze fase accepteren ze dat digitale geletterdheid in het curriculum moet worden geïmplementeerd, maar moeten ze nog beginnen met concrete stappen.

	leerkrachten	schoolleiders
niet/nauwelijks adoptie	9%	7%
planning	40%	32%
eerste pogingen	14%	21%
implementatie	19%	15%
institutionalisatie	16%	21%
	3%	4%

Veel scholen hebben nog geen visie op hun onderwijs in digitale geletterdheid (po)

geen duidelijke visie	25%
werkt aan visieontwikkeling	50%
visie aanwezig	25%

Wat is onderwijs in digitale geletterdheid?

Bij onderwijs in digitale geletterdheid gaat het om verwerven van kennis over digitale technologie en digitale media, kritisch en (zelf)bewust gebruiken van de mogelijkheden hiervan en inschatten van kansen en risico's die dit 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.

Digitale geletterdheid wordt veelal geïntegreerd aangeboden in het onderwijs (po)

als apart vak opgenomen met leerlijn/methode	3%
activiteiten geïntegreerd in andere vakken	55%
vooral losstaande activiteiten	33%
komt niet of nauwelijks terug	9%

De gemiddelde score voor de digitale geletterdheid van leerlingen is in po en vo onvoldoende

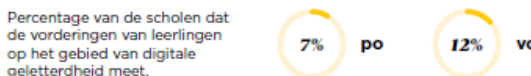
(naar inschatting van leraren op een schaal van 0 t/m 10)

	po	vo
Digitale geletterdheid	4,9	5,0
Praktische ICT-vaardigheden	5,7	5,7
Mediawijsheid	4,7	5,1
Digitale informatievaardigheden	4,4	5,2
Computational thinking	3,9	4,1

Scholen maken weinig gebruik van leerdoelen voor digitale geletterdheid



De ontwikkeling van de digitale geletterdheid van leerlingen wordt op weinig scholen gemonitord



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 Inspectie van het Onderwijs is een peilingsonderzoek uitgevoerd in het primair onderwijs (po) en wordt gewerkt aan eenzelfde onderzoek in het voortgezet onderwijs (vo) onderbouw.

De volgende resultaten komen uit het peilingsonderzoek po en andere Nederlandse onderzoeken waarin iets wordt gezegd over het onderwijs in digitale geletterdheid en de digitale geletterdheid van leerlingen.

De aandacht voor digitale geletterdheid in de lessen verschilt per onderwerp

	bestede tijd aan instructie per week	wijze van tijdsbesteding
po	po onderbouw 21 min. po middenbouw 43 min. po bovenbouw 58 min.	structureel 71% incidenteel 13% geen aandacht 16%
vo	Afhankelijk van het onderwijs-type wordt aan bepaalde onderwerpen meer of minder aandacht besteed. In het praktijkonderwijs is bijvoorbeeld relatief veel aandacht voor online veiligheid en sexting & grooming, maar weinig aandacht voor kunstmatige intelligentie en technologische innovaties.	(enige) aandacht 86% geen aandacht 07%v

De aandacht voor digitale geletterdheid in de lessen verschilt per onderwerp

	po	vo
meeste aandacht	• zoeken & vinden op internet/ betrouwbare informatie zoeken op internet	• betrouwbare informatie zoeken op internet
minste aandacht	• artificiële intelligentie/AI • journalistiek	• digitale/online marketing • cybercrime
		tijdens mentoruren: • gebruik van mobiele telefoon op school • online pesten • whatsapp-gebruik

Kerndoelen digitale geletterdheid



Overzicht kerndoelen digitale geletterdheid

Domein	Praktische kennis en vaardigheden
Kerdoel 22	De leerling zet digitale technologie en digitale media in A Digitale systemen B Digitale media en informatie C Data D Artificialle Intelligentie (AI)
Domein	Ontwerpen en maken
Kerdoel 23	De leerling creëert digitale producten A Creëren met digitale technologie B Programmeren
Domein	De gedigitaliseerde wereld
Kerdoel 24	De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld A Veiligheid en privacy B Digitale technologie, jezelf en de ander C Digitale technologie, samenleving en wereld



Digitale geletterdheid

**De
gedigitaliseerde
wereld**

Veiligheid en privacy

Jezelf en de ander

Samenleving en wereld

Kritisch

**Ontwerpen
en maken**

Creëren

Programmeren

Creatief

**Praktische
kennis en
vaardigheden**

Digitale
systemen

Digitale media
en informatie

Data

Artificiële
Intelligentie

Kundig

/ Inhoud digitale geletterdheid - bij de kerndoelen

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

Digitale geletterdheid is een combinatie van kritisch, creatief en kundig zijn. In het leergebied digitale geletterdheid gaat het om praktische kennis en vaardigheden over digitale technologie, digitale media, digitale informatie, data en artificiële intelligentie en hier kundig mee om kunnen gaan. Het gaat ook over creatief gebruik van digitale technologie bij het ontwerpen en maken van producten en bij het aanpakken van taken en problemen. En het gaat over kritisch participeren in de gedigitaliseerde wereld met een wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving.



Veiligheid en privacy

- Beveiliging van hardware, software en netwerken
- Beveiliging en bescherming van bestanden en data
- Risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en mogelijke beveiligingsmaatregelen
- Bescherming van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen
- Omgaan met ongewenste informatie en gedrag bij communicatie via digitale media

Jezelf en de ander

- Online communiceren (waaronder sociale media)
- Gedragsnormen bij interactie met digitale media (netiquette)
- Aanwezigheid en invloed van digitale media in je eigen leven
- Fysieke en mentale gezondheid bij het gebruik van digitale technologie en digitale media
- Eigen online identiteit
- Invloed van digitale technologie, digitale media en AI op eigen denken en gedrag en op de interactie met anderen
- Invloed van jezelf/de mens op digitale technologie, digitale media en op AI
- Eigen interesse in digitale technologie en digitale media

Samenleving en wereld

- Rol van digitale technologie en digitale media in de samenleving vanuit ethisch, sociaal, economisch en ecologisch perspectief
- Digitale technologie om te participeren in de samenleving
- Digitale technologie en digitale media voor sociaal welzijn en sociale inclusie
- Ethische vraagstukken bij ontwikkelingen op het gebied van digitale technologie en digitale media

Creëren met digitale technologie

- Eigenschappen van digitale producten
- Verschillende typen digitale producten creëren en daarmee uitdrukking geven aan gedachten, ideeën, gevoelens
- Bestaande digitale producten bewerken en zo nieuwe, originele en relevante content creëren
- Auteursrechten, licenties en bron- en naamsvermelding bij digitale producten
- Computationale denkstrategieën als hulp bij het oplossen van een probleem of het uitvoeren van een taak met behulp van computertechnologie
- Informatie digitaal delen en een boodschap overbrengen

Programmeren

- Experimenteren met code
- Werken met programmeercode en programmeerconcepten
- Computationale denkstrategieën gebruiken
- Algoritme bij een taak
- Cyclus van ontwerpen, testen en bijstellen van een computerprogramma

Digitale systemen

- Elementen en werking van hardware, software en netwerken
- Installeren, aanpassen aan eigen behoefte en problemen verhelpen van hardware, software en netwerken
- Gebruik van digitale apparaten en software
- Bestanden en bestandsbeheer in digitale omgevingen
- Digitale systemen in eigen omgeving en samenleving
- Samenwerken en co-creëren met behulp van digitale technologie
- Ontwikkelingen in digitale technologie

Digitale media en informatie

- Elementen en werking van digitale media (waaronder sociale media)
- Communiceren en communicatiestrategieën met digitale media
- Kenmerken van digitale informatie en informatiebronnen
- Informatie verzamelen en selecteren uit digitale bronnen
- Informatie uit digitale bronnen analyseren, vergelijken en kritisch beoordelen

Data

- Kenmerken van data en dataverwerking
- Manieren van data verzamelen
- Gebruik van dataset om een vraag te beantwoorden of een probleem op te lossen
- Datagebruik in de eigen omgeving
- Rol van data en het bezit van data in de samenleving
- Rol van AI bij het verwerken van data

Artificiële intelligentie (AI)

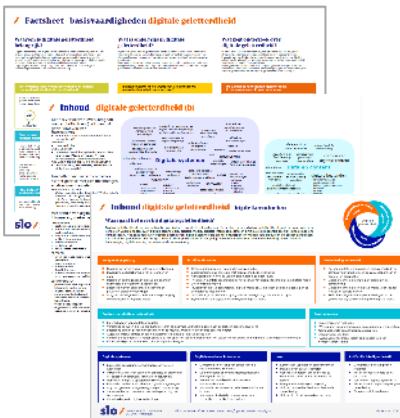
- Elementen en werking van AI-systemen
- Rol en invloed van data bij AI-systemen
- Soorten en toepassingen van AI
- AI-systemen in eigen omgeving en samenleving
- Omgaan met AI-systemen

1

Gemeenschappelijk beeld

Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

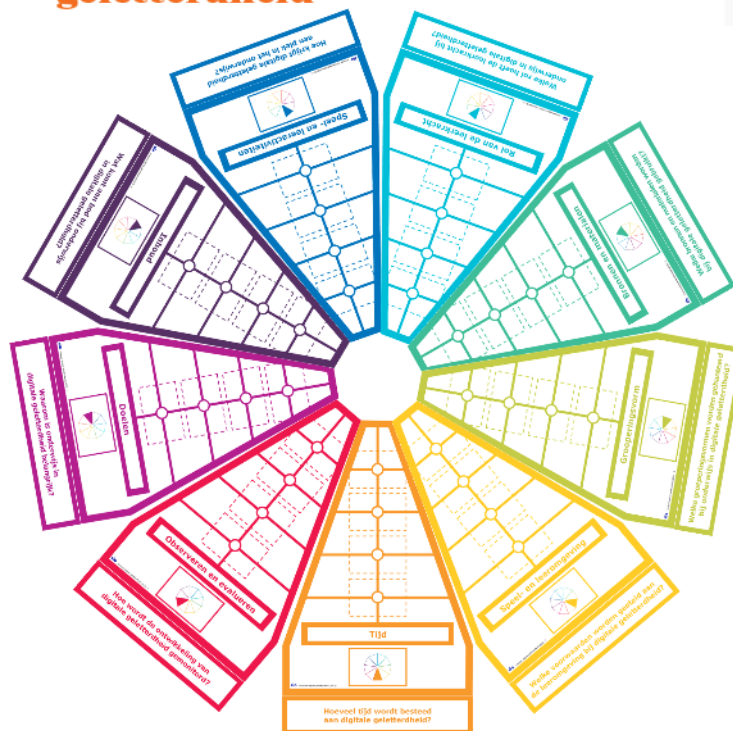
Digitale geletterdheid



2

Gezamenlijke visie

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

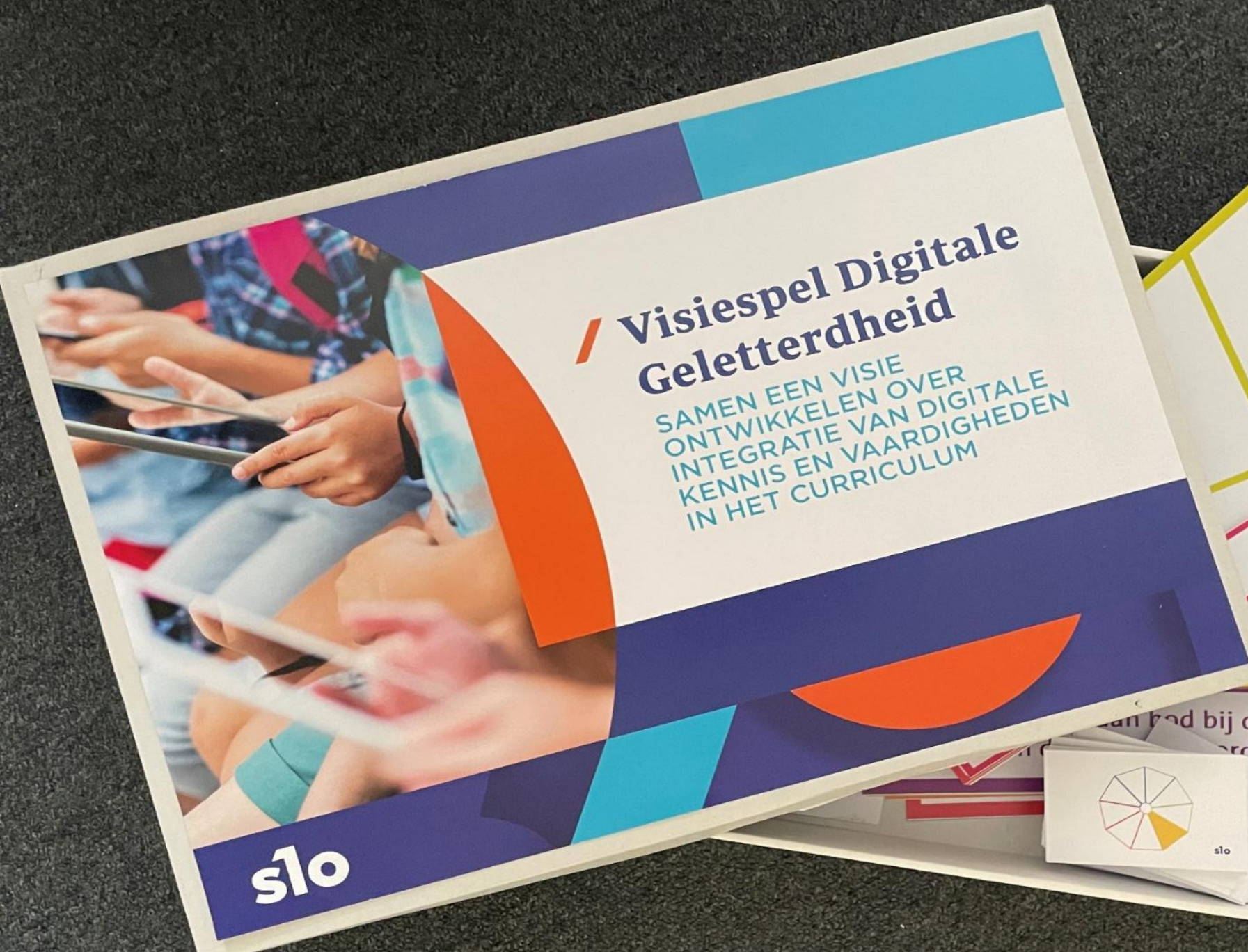


3

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			
Groepeerings-vorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
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

slo

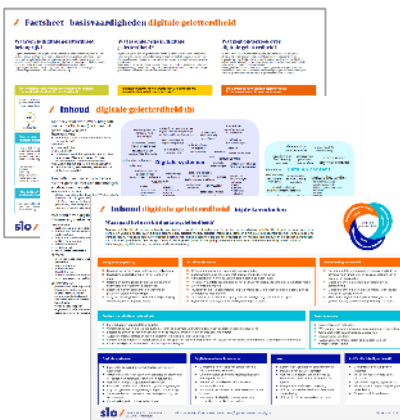
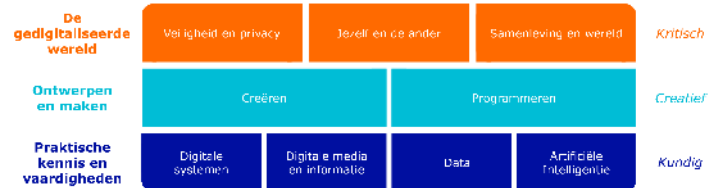


1

Gemeenschappelijk beeld

Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

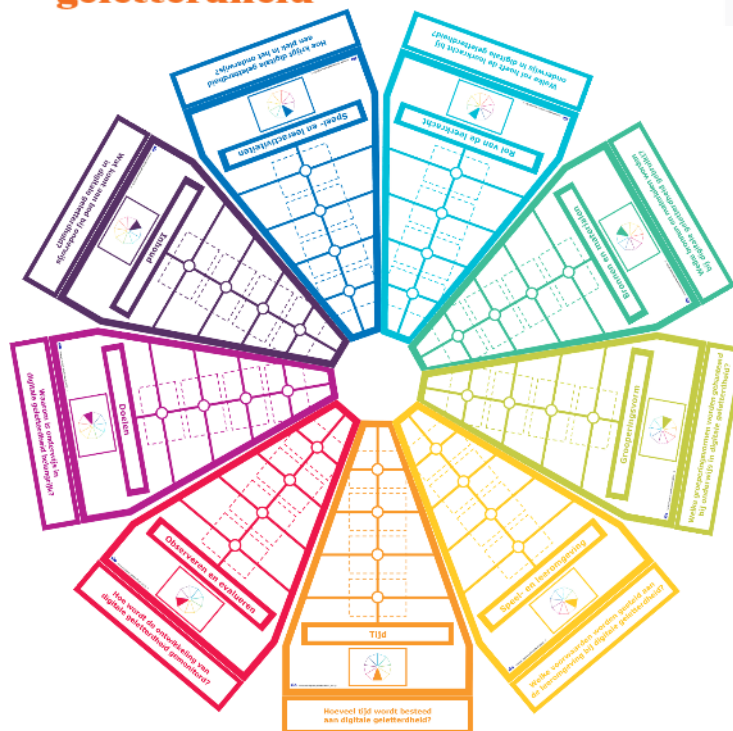
Digitale geletterdheid



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			
Groeperings-vorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			



Planmatig aan de slag

a. Concretiseren van plannen voor de implementatie van digitale geletterdheid

- Wat wil je over enige tijd zien in school en klas?
- Welke inhouden komen aan de orde in je onderwijs?
- Wat combineer je wel en niet met andere vakken/leergebieden?
- Hoe verdeel je inhouden over de leerjaren?
- Wat is een passende leerlijn en wat is passend leermateriaal?
- Welke professionalisering is gewenst?

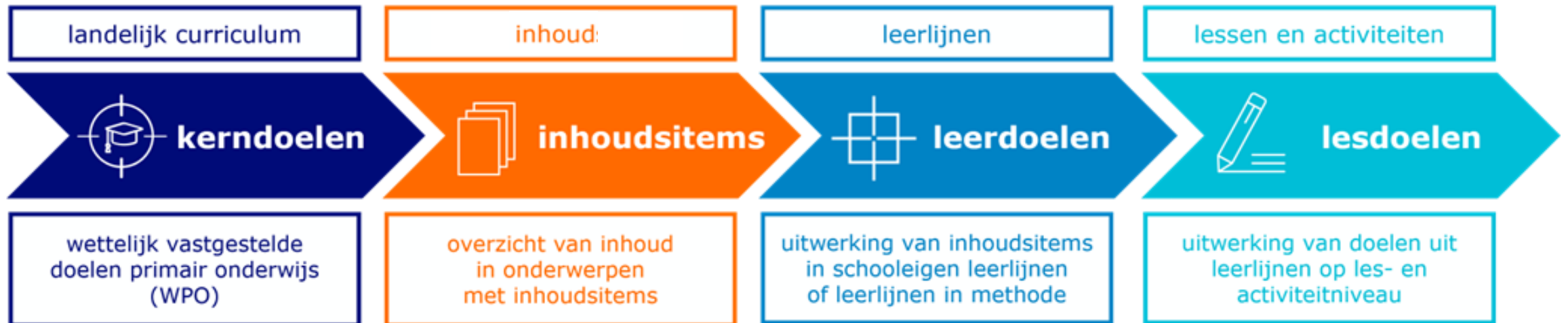
b. Uitvoeren van plannen

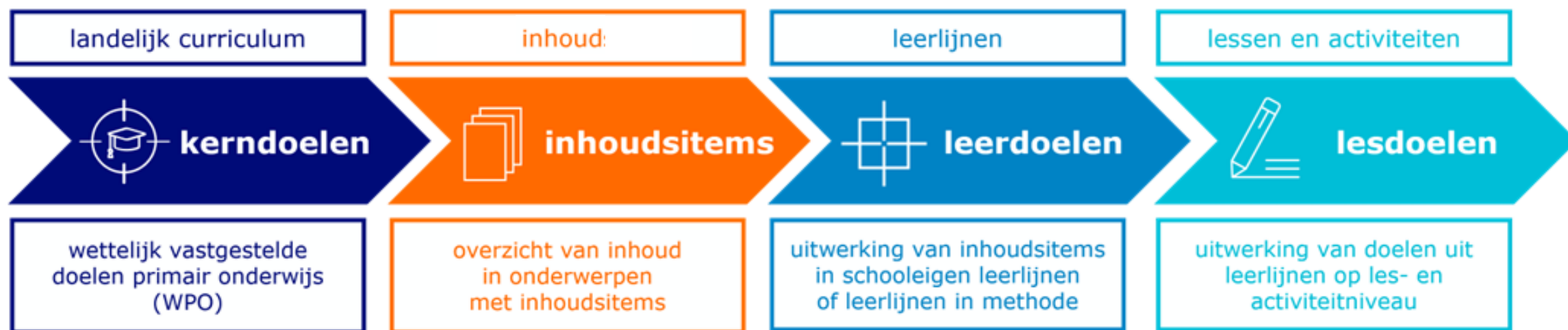
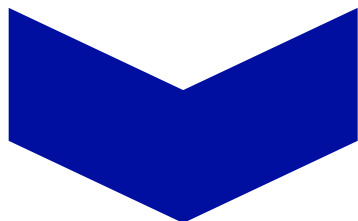
- Onderwijs in digitale geletterdheid (starten/aanpassen/uitbreiden)

c. Monitoren en bijstellen

- Samen monitoren en evalueren en waar nodig plannen bijstellen
- 

Van kerndoelen naar lesdoelen

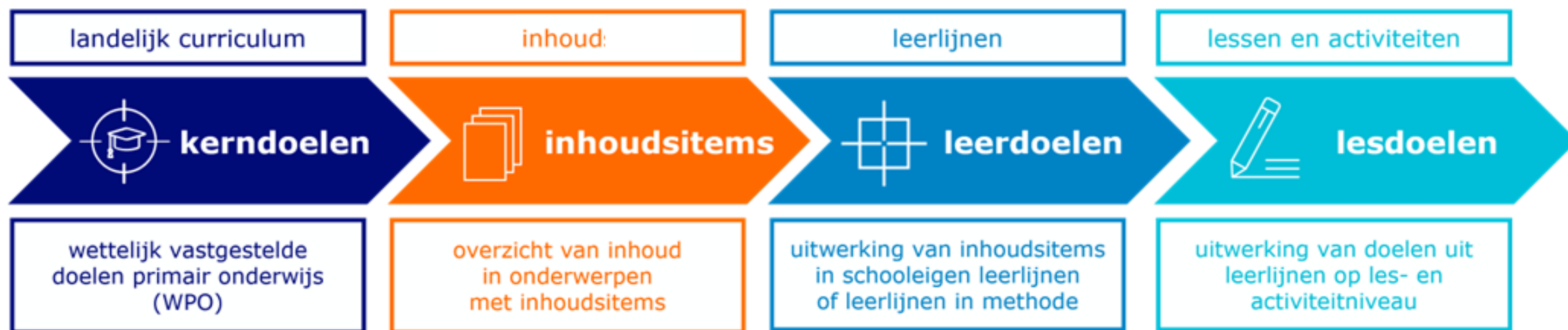




slo

- beschrijft waar leerlingen mee in aanraking moeten komen, welke inspanning van hen wordt verwacht met het oog op ervaringen, of wat ze uiteindelijk moeten beheersen

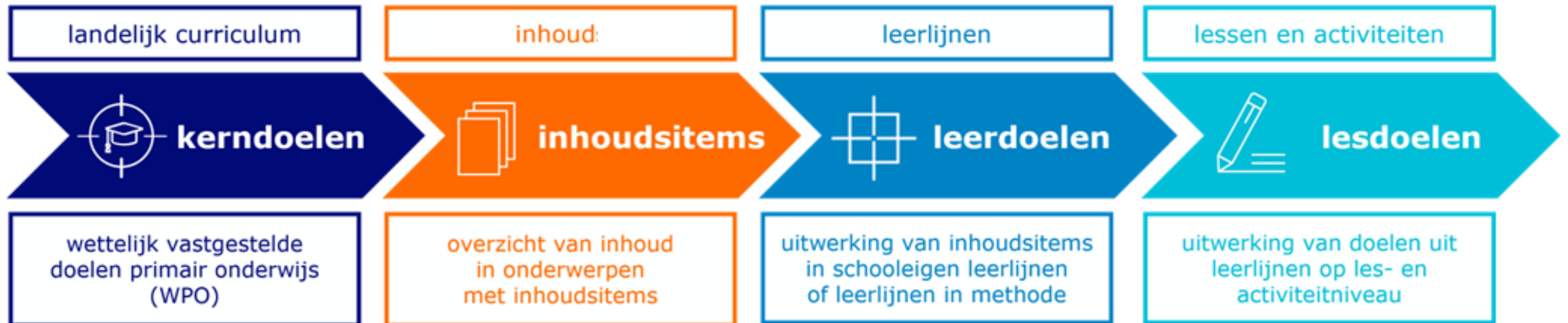
wettelijke doelen waar het primair onderwijs aan moet voldoen



slo

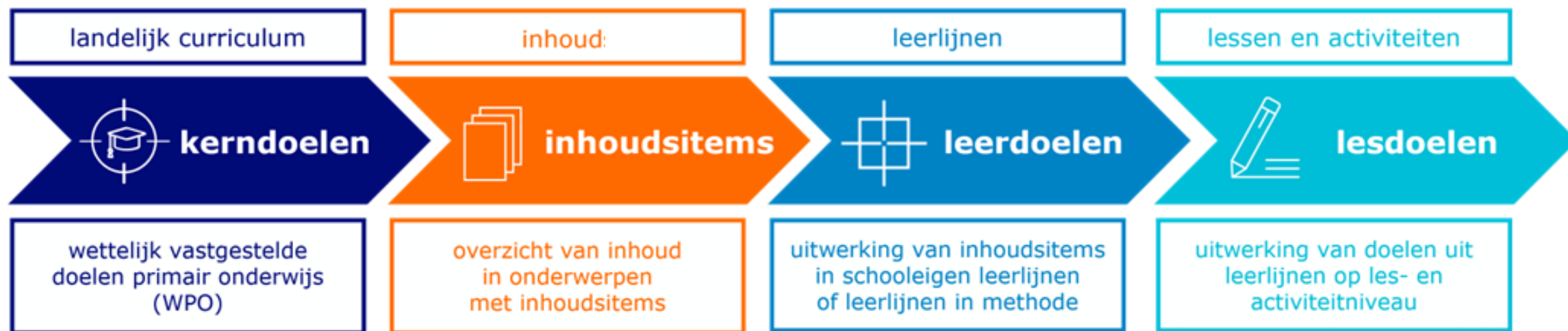
- concretisering van de inhoud die in het licht van de kerndoelen aan de orde komen

geeft aan waar de leerlingen samen met de leraar aan werken in het onderwijs



slo

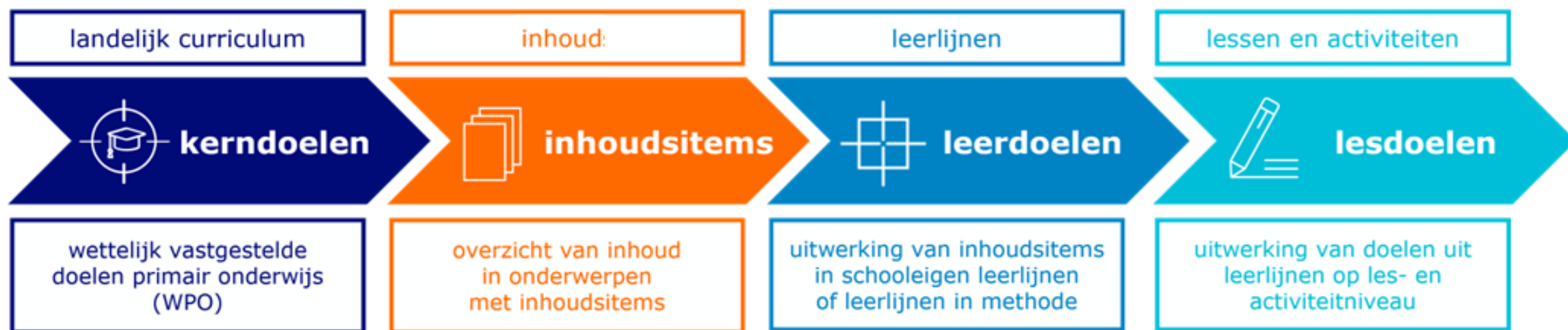
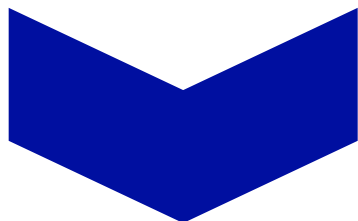
- beschrijving van wat met instructie of aanbod wordt nagestreefd bij de leerling, op het niveau van leerinhoud en gedrag
- een beredeneerde opbouw in een lijn met productdoelen en procesdoelen*



slo

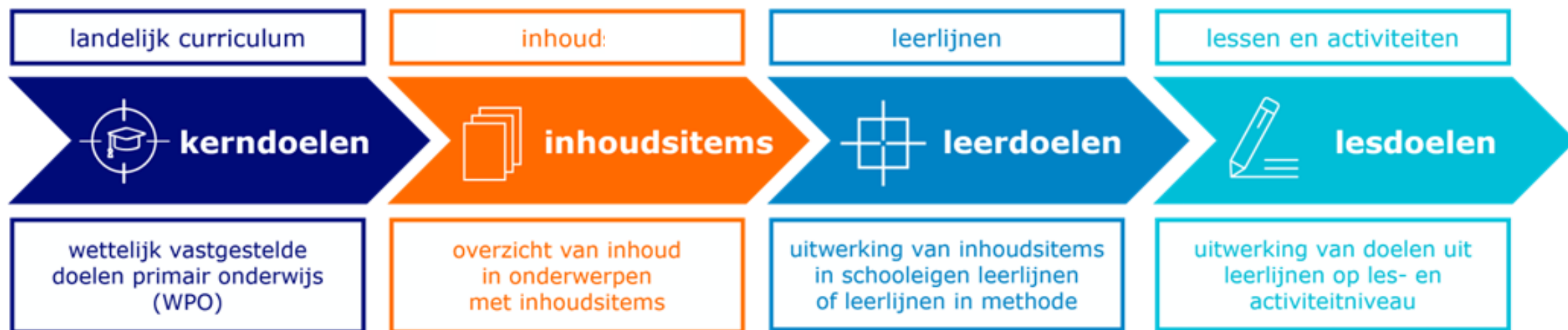
- concrete doelen voor de leerlingen
per les of activiteit

doelen op microniveau



slo





slo

Inhoud digitale getuigenheid kerndoelen

Wettelijk vastgestelde doelen primair onderwijs (WPO)

Inhoudsitems

Leerdoelen

Lesdoelen

Uitwerking van doelen uit leerlijnen op les- en activiteitsniveau

Uitwerking van inhoudsitems in schooleigen leerlijnen of leerlijnen in methode

Overzicht van inhoud in onderwerpen met inhoudsitems

Landelijk curriculum

Wettelijk vastgestelde doelen primair onderwijs (WPO)

Inhoudsitems

Leerdoelen

Lesdoelen

Uitwerking van doelen uit leerlijnen op les- en activiteitsniveau

Uitwerking van inhoudsitems in schooleigen leerlijnen of leerlijnen in methode

Overzicht van inhoud in onderwerpen met inhoudsitems

Landelijk curriculum

/ Inhoud digitale geletterdheid - bij de kerndoelen

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

Digitale geletterdheid is een combinatie van kritisch, creatief en kundig zijn. In het leergebied digitale geletterdheid gaat het om praktische kennis en vaardigheden over digitale technologie, digitale media, digitale informatie, data en artificiële intelligentie en hier kundig mee om kunnen gaan. Het gaat ook over creatief gebruik van digitale technologie bij het ontwerpen en maken van producten en bij het aanpakken van taken en problemen. En het gaat over kritisch participeren in de gedigitaliseerde wereld met een wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving.



Veiligheid en privacy

- Beveiliging van hardware, software en netwerken
- Beveiliging en bescherming van bestanden en data
- Risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en mogelijke beveiligingsmaatregelen
- Bescherming van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen
- Omgaan met ongewenste informatie en gedrag bij communicatie via digitale media

Jezelf en de ander

- Online communiceren (waaronder sociale media)
- Gedragsnormen bij interactie met digitale media (netiquette)
- Aanwezigheid en invloed van digitale media in je eigen leven
- Fysieke en mentale gezondheid bij het gebruik van digitale technologie en digitale media
- Eigen online identiteit
- Invloed van digitale technologie, digitale media en AI op eigen denken en gedrag en op de interactie met anderen
- Invloed van jezelf/de mens op digitale technologie, digitale media en op AI
- Eigen interesse in digitale technologie en digitale media

Samenleving en wereld

- Rol van digitale technologie en digitale media in de samenleving vanuit ethisch, sociaal, economisch en ecologisch perspectief
- Digitale technologie om te participeren in de samenleving
- Digitale technologie en digitale media voor sociaal welzijn en sociale inclusie
- Ethische vraagstukken bij ontwikkelingen op het gebied van digitale technologie en digitale media

Creëren met digitale technologie

- Eigenschappen van digitale producten
- Verschillende typen digitale producten creëren en daarmee uitdrukking geven aan gedachten, ideeën, gevoelens
- Bestaande digitale producten bewerken en zo nieuwe, originele en relevante content creëren
- Auteursrechten, licenties en bron- en naamsvermelding bij digitale producten
- Computationale denkstrategieën als hulp bij het oplossen van een probleem of het uitvoeren van een taak met behulp van computertechnologie
- Informatie digitaal delen en een boodschap overbrengen

Programmeren

- Experimenteren met code
- Werken met programmeercode en programmeerconcepten
- Computationale denkstrategieën gebruiken
- Algoritme bij een taak
- Cyclus van ontwerpen, testen en bijstellen van een computerprogramma

Digitale systemen

- Elementen en werking van hardware, software en netwerken
- Installeren, aanpassen aan eigen behoefte en problemen verhelpen van hardware, software en netwerken
- Gebruik van digitale apparaten en software
- Bestanden en bestandsbeheer in digitale omgevingen
- Digitale systemen in eigen omgeving en samenleving
- Samenwerken en co-creëren met behulp van digitale technologie
- Ontwikkelingen in digitale technologie

Digitale media en informatie

- Elementen en werking van digitale media (waaronder sociale media)
- Communiceren en communicatiestrategieën met digitale media
- Kenmerken van digitale informatie en informatiebronnen
- Informatie verzamelen en selecteren uit digitale bronnen
- Informatie uit digitale bronnen analyseren, vergelijken en kritisch beoordelen

Data

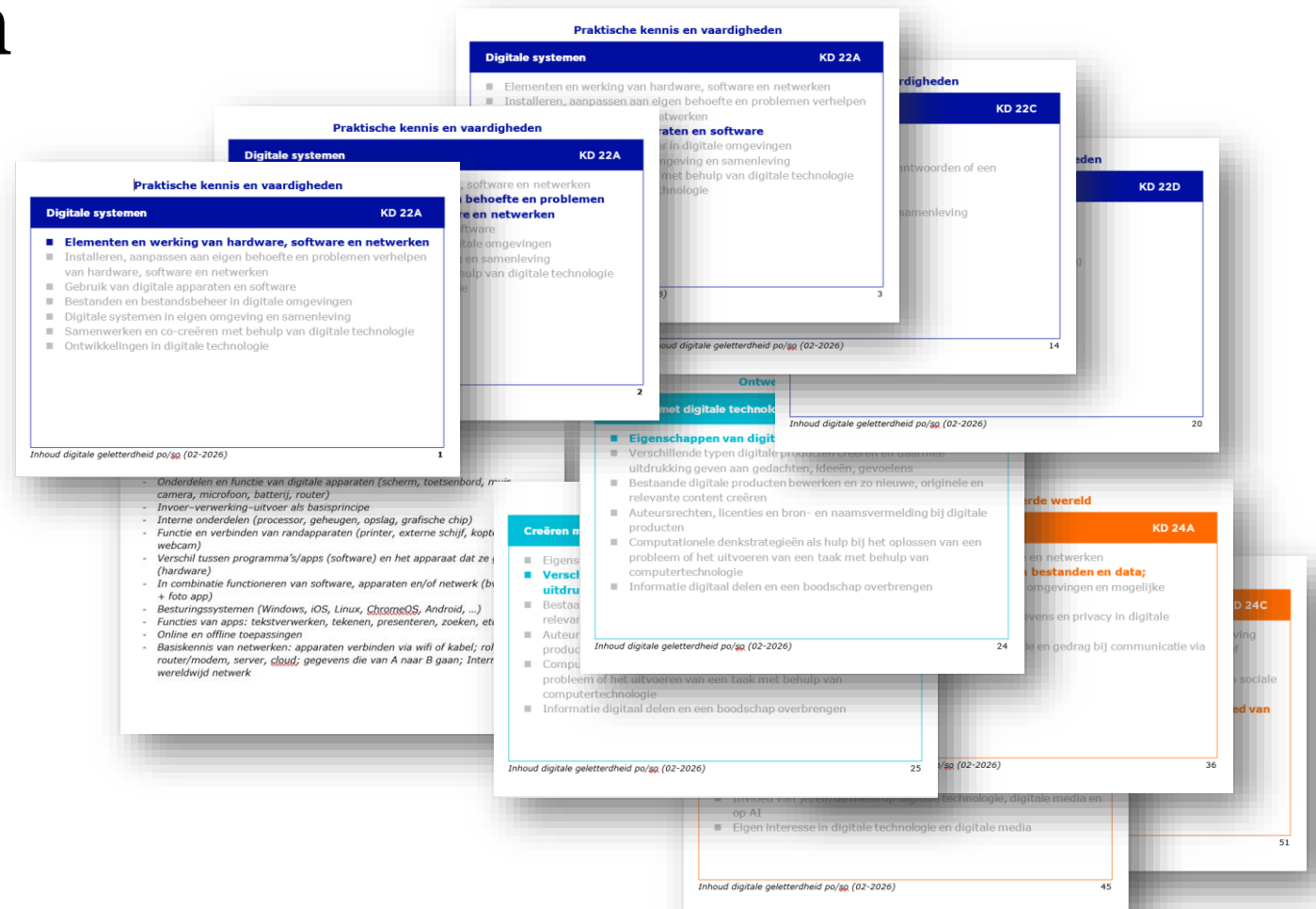
- Kenmerken van data en dataverwerking
- Manieren van data verzamelen
- Gebruik van dataset om een vraag te beantwoorden of een probleem op te lossen
- Datagebruik in de eigen omgeving
- Rol van data en het bezit van data in de samenleving
- Rol van AI bij het verwerken van data

Artificiële intelligentie (AI)

- Elementen en werking van AI-systemen
- Rol en invloed van data bij AI-systemen
- Soorten en toepassingen van AI
- AI-systemen in eigen omgeving en samenleving
- Omgaan met AI-systemen

Werken aan inhoud

- Set kaarten met uitwerking van inhoudskaart



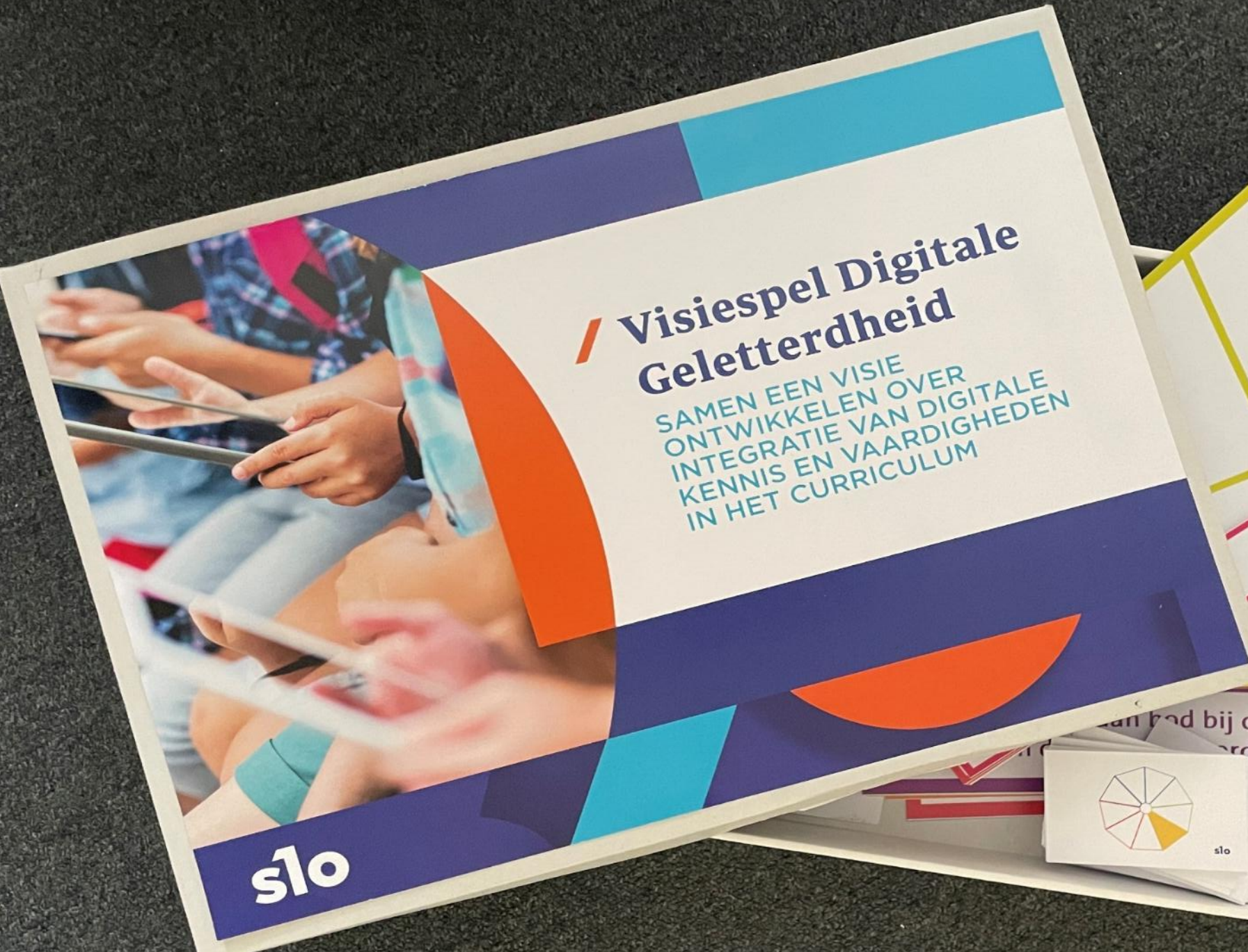
 digitale geletterdheid

Onderwijs

apart



geïntegreerd



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

Onderwijs

apart

geïntegreerd

- Gebruik van apart methode of lessenseries
- 'Kant en klaar' curriculum te gebruiken
- Alle onderdelen komen aan bod
- Context soms moeilijker
- Aparte lessen op rooster vraagt tijd
- Speciale vakleraar mogelijk

Onderwijs

apart



geïntegreerd

- DG kennis/vaardigheid direct in samenhang met kennis/vaardigheid van ander leergebied
- Koppeling aan methode of lessenseries van andere leergebieden
- Minder extra tijd door koppeling
- Leraar geeft ook onderwijs in DG
- Vraagt om inzicht in DG-inhoud

Onderwijs



- Inhoud van DG waar mogelijk integreren, combineren, koppelen aan inhoud bij andere vakken
- Waar nodig, praktisch of beter apart aanbieden
- 'Niet stapelen, maar vervangen'

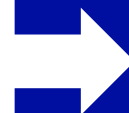
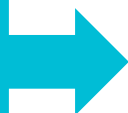
Onderwijs

Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Vanuit dit perspectief:



Digitale geletterdheid



Ander leergebied

- Waarbij past bepaalde DG-inhoud?
- Veel mogelijkheden

Vraagt om kennis en overzicht van
onderwijsinhoud van andere leergebieden

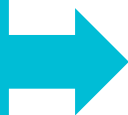
Onderwijs

Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Vanuit dit perspectief:



Digitale geletterdheid



Ander leergebied

- Welke DG inhoud past bij of sluit aan?
- Veel mogelijkheden

Vraagt om kennis/overzicht van DG-inhoud

Onderwijs

In samenhang/gekoppeld

Koppeling is oefenen

- Gebruikmaken van digitale technologie
- Oefenen van DG-vaardigheid en/of gebruiken van DG-kennis

Wordt nogal eens verward met leren van nieuwe DG-kennis/vaardigheid

Koppeling heeft eigen DG-leerdoel met eigen DG-lesdoel

- Extra doel(en) in de les
- Extra instructie waar nodig
- Ook DG-doel evalueren/toetsen

Is dus meer dan oefenen

Meer informatie:



 www.slo.nl/dg-po

 digitalegeletterdheid@slo.nl



Aan de slag met de kerndoelen digitale geletterdheid in het vo

Lerarendag digitale en AI-geletterdheid

26 maart 2026

Gäby van der Linde,
Martin Klein Tank &
Thijs Goedegebure





Programma

- Kerndoelen digitale geletterdheid
- Implementatie in drie stappen
- Inhoud digitale geletterdheid
- Ontwikkeling van leerlijnen

A small orange diagonal slash is positioned above the word 'Kerndoelen'.

Kerndoelen

De kerndoelen:

Een kerndoel is een wettelijk doel dat beschrijft waar leerlingen mee in aanraking moeten komen, welke inspanning van hen wordt verwacht met het oog op ervaringen, of wat ze uiteindelijk moeten beheersen.



Voor wie zijn de kerndoelen?

Kerndoelen voortgezet onderwijs:

- Vmbo klas 1 en 2
- Havo en vwo klas 1 t/m 3
- Praktijkonderwijs
- VSO – Doorstroom vervolgonderwijs

Functionele kerndoelen voortgezet speciaal onderwijs :

- VSO - Arbeidsmarkt
- VSO - Dagbesteding



Zijn opgedeeld in leergebieden:

- Nederlands
- rekenen en wiskunde
- burgerschap
- **digitale geletterdheid**
- mens en maatschappij
- mens en natuur
- moderne vreemde talen
- kunst en cultuur
- bewegen en sport





Het leergebied digitale geletterdheid

Bij digitale geletterdheid gaat het om:

- Het hebben van kennis van digitale technologie en digitale media en het beschikken over vaardigheden om deze te gebruiken.
- De wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving.
- Het vermogen om je als individu aan te passen aan de gedigitaliseerde wereld en controle hierover te hebben.

Digitale geletterdheid is net als geletterdheid een combinatie van kennis en verschillende vaardigheden.

Uit de karakteristiek digitale geletterdheid



*digitale
geletterdheid*

≠

*digitalisering
van het onderwijs*



Inhoudsopgave kerndoelen

1. Karakteristiek
2. Raamwerk
3. Kerndoelen
4. Begrippenlijst



Karakteristiek digitale geletterdheid

Kenmerken van het leergebied

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

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

Binnen het leergebied verwerven leerlingen kennis van digitale technologie, digitale media en artificiële intelligentie en ontwikkelen praktische ICT-vaardigheden en digitale informatievaardigheden en digitale mediavaardigheden. Leerlingen maken keuzes in het gebruik van digitale technologie en digitale media. Ze leren hoe digitale technologie en digitale media kunnen worden gebruikt om te maken, te programmeren, te communiceren en te pakken, waarbij ze strategieën ontwikkelen. Het gaat om te kijken naar digitale technologie en digitale media, deze te doorgronden en deze aan te passen. Het is om invloed uit te oefenen op de samenleving van digitale technologie en digitale media.

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

Leerlingen worden zich ervan bewust dat digitale technologie en digitale media kansen kunnen bieden, maar ook ongewenste gevolgen of gevaren kunnen opleveren.

Samenhang binnen het leergebied

De inhoud van digitale geletterdheid zijn sterk met elkaar verweven. Kennis van en vaardigheden in het omgaan met digitale technologie en digitale media zijn niet alleen van belang voor zelfredzaamheid, maar ook om deze technologie creatief in te zetten bij het ontwerpen en maken. Leerlingen verwerven of verdiepen hun praktische kennis en vaardigheden over digitale technologie. Deze kennis en vaardigheden zijn essentieel voor een kritische blik op digitale ontwikkelingen. Het beschouwen van de impact op je persoonlijke leven en de samenleving geeft betekenis aan deze kennis en vaardigheden. Digitale geletterdheid geeft inzicht in manieren waarop technologische toepassingen creatief benut kunnen worden. Door met behulp van technologische toepassingen te ontwerpen en te maken, kan mede vorm gegeven worden aan en invloed uitgeoefend worden op de samenleving.

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

Hoe hangen de onderdelen van het leergebied samen?

voor het speciaal en voortgezet speciaal onderwijs wanneer leerlingen doorstromen naar vervolgonderwijs.

Samenhang met andere leergebieden

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

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

Overzicht domeinen

De kerndoelen digitale geletterdheid zijn onderverdeeld in drie domeinen: *de gedigitaliseerde wereld, ontwerpen en maken* en *praktische kennis en vaardigheden*. Deze domeinen kunnen niet los van elkaar worden gezien, zoals zichtbaar is in de afbeelding hieronder. Om de doelen goed te kunnen beschrijven, worden ze in dit document toch van elkaar onderscheiden.



Wat zijn de kenmerken van het leergebied?

Wat is de samenhang met andere leergebieden?

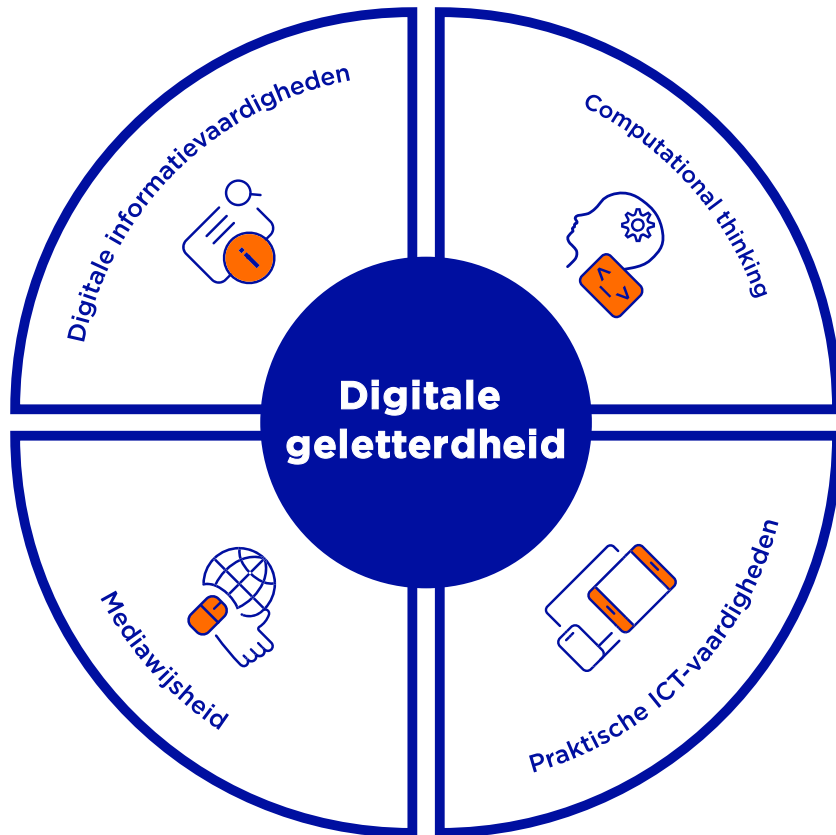


Hoe zien de kerndoelen eruit?

Het raamwerk:

Domein	Praktische kennis en vaardigheden
Kerndoel 21	De leerling zet digitale technologie en digitale media in - A Digitale systemen - B Digitale media en informatie - C Data - D Artificiële Intelligentie (AI)
Domein	Ontwerpen en maken
Kerndoel 22	De leerling creëert digitale producten - A Creëren met digitale technologie - B Programmeren
Domein	De gedigitaliseerde wereld
Kerndoel 23	De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld - A Veiligheid en privacy - B Digitale technologie, jezelf en de ander - C Digitale technologie, samenleving en wereld

Een andere manier van indelen



Hoe verhoudt de indeling in vier domeinen zich tot de indeling in drie domeinen van de conceptkerndoelen?

Structuur

Model met vier domeinen

Inhoud verdeeld over vier domeinen:

- Praktische ict-vaardigheden;
- Digitale informatievaardigheden;
- Mediawijsheid
- Computational thinking



Aanleiding

Ontwikkeld als onderdeel van de 21^e eeuwse vaardigheden in 2014.

Indeling

De domeinen overlappen elkaar wat inhoud betreft. Veel onderwerpen of delen daarvan hebben betrekking op meerdere domeinen.

Continuïteit

Het gaat bij beide om een indeling van inhoud en doelen. De domeinen van de vierdeling zijn nog steeds terug te vinden in de kerndoelen ook al staan deze in een ander raamwerk. Scholen die in hun onderwijs gebruikmaken van de vierdeling, kunnen hun aanpak blijven gebruiken en waar nodig aanvullen met inhoud die expliciet in de nieuwe conceptkerndoelen is opgenomen.

Raamwerk kerndoelen

Conceptkerndoelen verdeeld over drie domeinen:

- Praktische kennis en vaardigheden;
- Ontwerpen en maken;
- De gedigitaliseerde wereld

Ontwikkeld als indeling voor de kerndoelen digitale geletterdheid in 2024.

De domeinen zijn onderscheidend met bij elk domein aparte elkaar niet overlappende kerndoelen.



Opbouw kerndoel:

Kernzin	Kerndoel 23	De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld.
Doelzin	23A	De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen.
Uitwerking		<i>Het gaat hierbij om:</i> • kennis hebben van rechten en plichten van individuen en instellingen ten aanzien van de bescherming van persoonsgegevens, data en privacy; • herkennen van veiligheidsrisico's bij het gebruik van digitale systemen van bedrijven, instellingen en overheden; • beschermen tegen zwakke plekken in gebruikte digitale systemen en netwerken; • herkennen hoe anderen omgaan met privacy en de veiligheid van door hen verzamelde of bewaarde data; • adequaat omgaan met ongepaste content, ongepast gedrag en veiligheidsrisico's in digitale omgevingen.
Uitwerking alleen voor hv	<i>Aanvulling havo-vwo</i>	• beschrijven van malware en andere bedreigingen.



Beoogde invoering kerndoelen

Augustus 2026

Kerndoelen Nederlands & rekenen en wiskunde in de wet

Augustus 2027

Kerndoelen digitale geletterdheid (en de andere leergebieden) in de wet

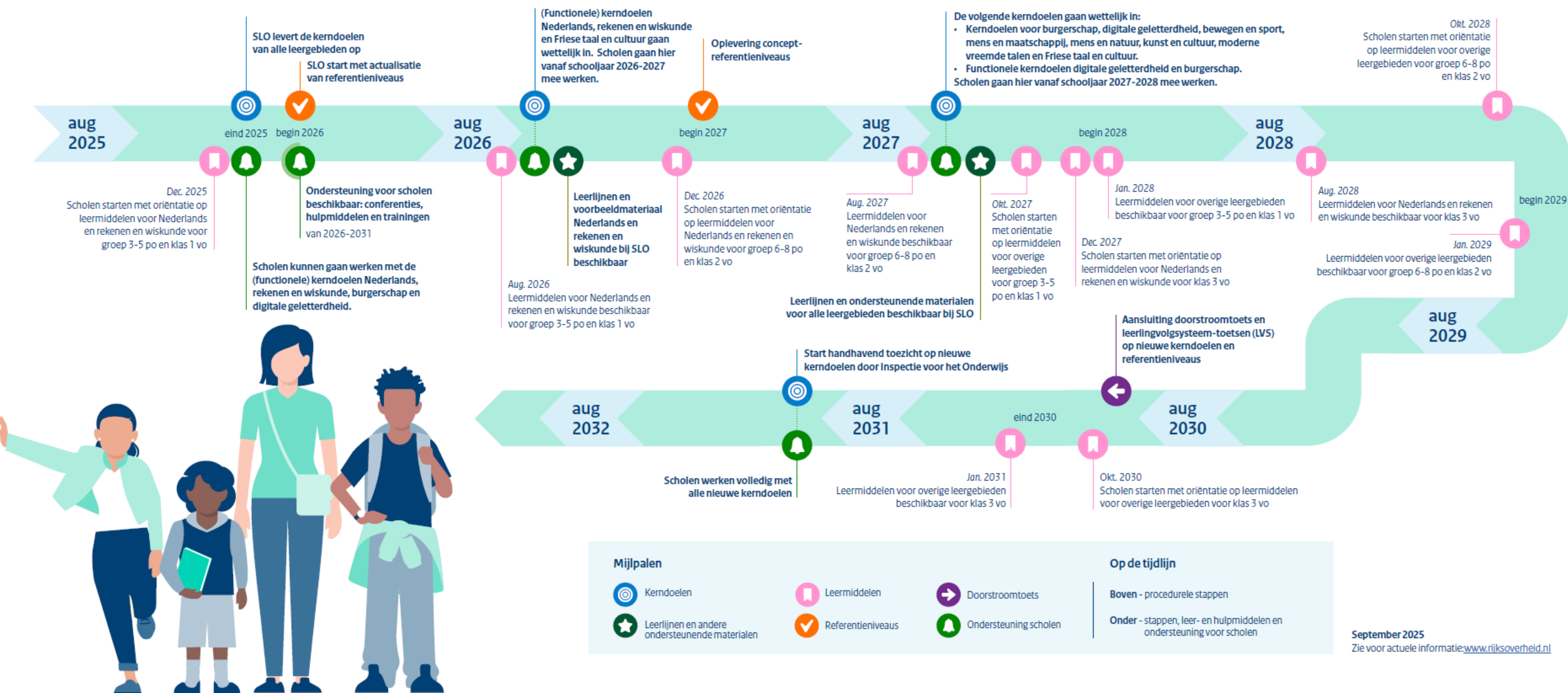
Augustus 2031

Inspectie voor het onderwijs start handhavend toezicht



Implementatie kerndoelen

De kerndoelen voor het primair onderwijs, de onderbouw van het voortgezet en het (voortgezet) speciaal onderwijs worden herzien. Deze tijdlijn biedt een overzicht van de beoogde inwerkingtreding en implementatie van de nieuwe kerndoelen. (herziening van de examenprogramma's is hierin nog niet opgenomen)



A small orange diagonal slash is positioned above the word 'Implementatie'.

Implementatie



Implementatie in stappen

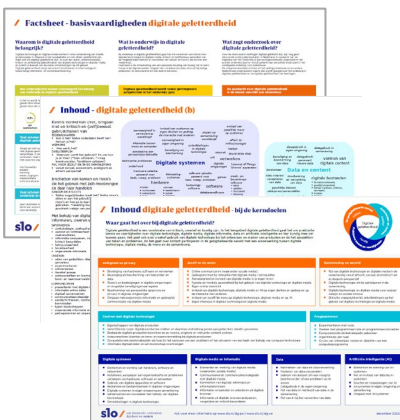
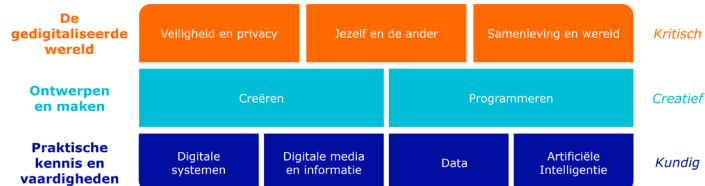
- ① Gemeenschappelijk beeld
inhoud van digitale geletterdheid (DG)
- ② Gezamenlijke visie
schoolvisie en eigen visie → visiespel → visie op onderwijs in DG
- ③ Planmatig aan de slag
koppeling DG-visie ⇔ schoolvisie
plan van aanpak → wat te bereiken → uit te voeren acties

Gemeenschappelijk beeld

1

Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

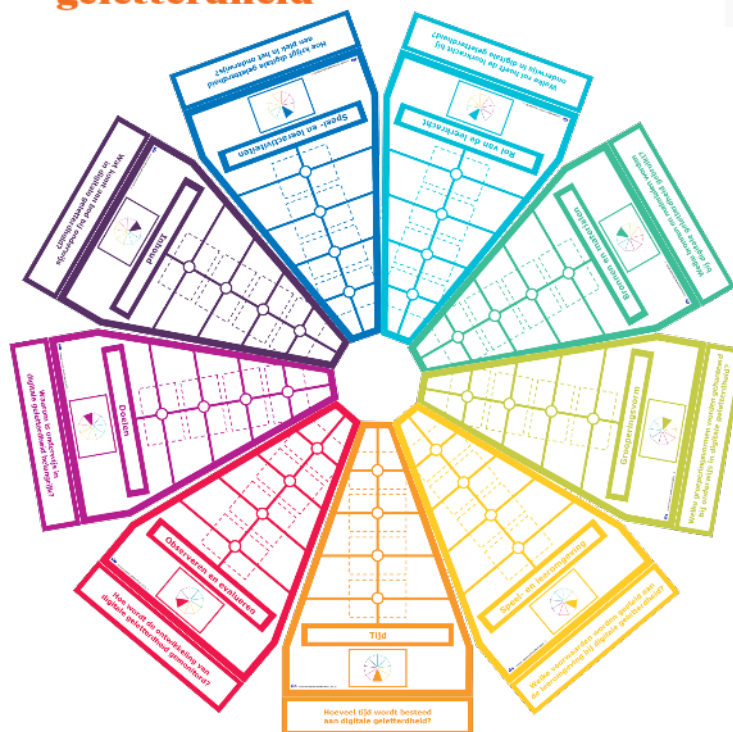
Digitale geletterdheid



Gezamenlijke visie

2

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



Planmatig aan de slag

3

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

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

Factsheet - basisvaardigheden digitale geletterdheid

Waarom is digitale geletterdheid belangrijk?

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 digitale media, 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.

Het onderwijsveld erkent overwegend het belang van onderwijs in digitale geletterdheid

In het vo wordt het belang van onderwijs in digitale geletterdheid zowel gezien door docenten als besturen. In het po wordt het belang meer gezien door de coördinatoren dan door de leerkrachten.



Veel scholen besteden al aandacht aan digitale geletterdheid (po)

Terwijl de helft van de scholen in het po al op de een of andere manier met digitale geletterdheid bezig is, zit het grootste gedeelte in de adoptiefase. In deze fase accepteren ze dat digitale geletterdheid in het curriculum moet worden geïmplementeerd, maar moeten ze nog beginnen met concrete stappen.

	leerkrachten	schoolleiders
niet/nauwelijks adoptie	9%	7%
planning	40%	32%
eerste pogingen	14%	21%
implementatie	19%	15%
institutionalisatie	16%	21%
	3%	4%

Veel scholen hebben nog geen visie op hun onderwijs in digitale geletterdheid (po)

geen duidelijke visie	25%
werkt aan visieontwikkeling	50%
visie aanwezig	25%

Wat is onderwijs in digitale geletterdheid?

Bij onderwijs in digitale geletterdheid gaat het om verwerven van kennis over digitale technologie en digitale media, kritisch en (zelf)bewust gebruiken van de mogelijkheden hiervan en inschatten van kansen en risico's die dit 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.

Digitale geletterdheid wordt veelal geïntegreerd aangeboden in het onderwijs (po)

als apart vak opgenomen met leerlijn/methode	3%
activiteiten geïntegreerd in andere vakken	55%
vooral losstaande activiteiten	33%
komt niet of nauwelijks terug	9%

De gemiddelde score voor de digitale geletterdheid van leerlingen is in po en vo onvoldoende

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

Digitale geletterdheid	po	vo
Praktische ICT-vaardigheden	4,9	5,0
Mediawijsheid	5,7	5,7
Digitale informatievaardigheden	4,7	5,1
Computational thinking	4,4	5,2
	3,9	4,1

Scholen maken weinig gebruik van leerdoelen voor digitale geletterdheid



De ontwikkeling van de digitale geletterdheid van leerlingen wordt op weinig scholen gemonitord



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 Inspectie van het Onderwijs is een peilingsonderzoek uitgevoerd in het primair onderwijs (po) en wordt gewerkt aan eenzelfde onderzoek in het voortgezet onderwijs (vo) onderbouw. De volgende resultaten komen uit het peilingsonderzoek po en andere Nederlandse onderzoeken waarin iets wordt gezegd over het onderwijs in digitale geletterdheid en de digitale geletterdheid van leerlingen.

De aandacht voor digitale geletterdheid in de lessen verschilt per onderwerp

	bestede tijd aan instructie per week	wijze van tijdsbesteding
po	po onderbouw 21 min. po middenbouw 43 min. po bovenbouw 58 min.	structureel 71% incidenteel 13% geen aandacht 16%
vo	Afhankelijk van het onderwijstype wordt aan bepaalde onderwerpen meer of minder aandacht besteed. In het praktijkonderwijs is bijvoorbeeld relatief veel aandacht voor online veiligheid en sexting & grooming, maar weinig aandacht voor kunstmatige intelligentie en technologische innovaties.	(enige) aandacht 86% geen aandacht 07%

De aandacht voor digitale geletterdheid in de lessen verschilt per onderwerp

	po	vo
meeste aandacht	• zoeken & vinden op internet/ betrouwbare informatie zoeken op internet	• betrouwbare informatie zoeken op internet
minste aandacht	• artificiële intelligentie/AI • journalistiek	• digitale/online marketing • cybercrime
		tijdens mentoruren: • gebruik van mobiele telefoon op school • online pesten • whatsapp-gebruik

Kerdoelen digitale geletterdheid



Domein

Kerdoel 21

Praktische kennis en vaardigheden

De leerling zet digitale technologie en digitale media in

- A Digitale systemen
- B Digitale media en informatie
- C Data
- D Artificiële Intelligentie (AI)

Domein

Kerdoel 22

Ontwerpen en maken

De leerling creëert digitale producten

- A Creëren met digitale technologie
- B Programmeren

Domein

Kerdoel 23

De gedigitaliseerde wereld

De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld

- A Veiligheid en privacy
- B Digitale technologie, jezelf en de ander
- C Digitale technologie, samenleving en wereld



Digitale geletterdheid

**De
gedigitaliseerde
wereld**

Veiligheid en privacy

Jezelf en de ander

Samenleving en wereld

Kritisch

**Ontwerpen
en maken**

Creëren

Programmeren

Creatief

**Praktische
kennis en
vaardigheden**

Digitale
systemen

Digitale media
en informatie

Data

Artificiële
Intelligentie

Kundig

/ Inhoud digitale geletterdheid - bij de kerndoelen

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

Digitale geletterdheid is een combinatie van kritisch, creatief en kundig zijn. In het leergebied digitale geletterdheid gaat het om praktische kennis en vaardigheden over digitale technologie, digitale media, digitale informatie, data en artificiële intelligentie en hier kundig mee om kunnen gaan. Het gaat ook over creatief gebruik van digitale technologie bij het ontwerpen en maken van producten en bij het aanpakken van taken en problemen. En het gaat over kritisch participeren in de gedigitaliseerde wereld met een wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving.



Veiligheid en privacy

- Beveiliging van hardware, software en netwerken
- Beveiliging en bescherming van bestanden en data
- Risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en mogelijke beveiligingsmaatregelen
- Bescherming van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen
- Omgaan met ongewenste informatie en gedrag bij communicatie via digitale media

Jezelf en de ander

- Online communiceren (waaronder sociale media)
- Gedragsnormen bij interactie met digitale media (netiquette)
- Aanwezigheid en invloed van digitale media in je eigen leven
- Fysieke en mentale gezondheid bij het gebruik van digitale technologie en digitale media
- Eigen online identiteit
- Invloed van digitale technologie, digitale media en AI op eigen denken en gedrag en op de interactie met anderen
- Invloed van jezelf/de mens op digitale technologie, digitale media en op AI
- Eigen interesse in digitale technologie en digitale media

Samenleving en wereld

- Rol van digitale technologie en digitale media in de samenleving vanuit ethisch, sociaal, economisch en ecologisch perspectief
- Digitale technologie om te participeren in de samenleving
- Digitale technologie en digitale media voor sociaal welzijn en sociale inclusie
- Ethische vraagstukken bij ontwikkelingen op het gebied van digitale technologie en digitale media

Creëren met digitale technologie

- Eigenschappen van digitale producten
- Verschillende typen digitale producten creëren en daarmee uitdrukking geven aan gedachten, ideeën, gevoelens
- Bestaande digitale producten bewerken en zo nieuwe, originele en relevante content creëren
- Auteursrechten, licenties en bron- en naamsvermelding bij digitale producten
- Computationale denkstrategieën als hulp bij het oplossen van een probleem of het uitvoeren van een taak met behulp van computertechnologie
- Informatie digitaal delen en een boodschap overbrengen

Programmeren

- Experimenteren met code
- Werken met programmeercode en programmeerconcepten
- Computationale denkstrategieën gebruiken
- Algoritme bij een taak
- Cyclus van ontwerpen, testen en bijstellen van een computerprogramma

Digitale systemen

- Elementen en werking van hardware, software en netwerken
- Installeren, aanpassen aan eigen behoefte en problemen verhelpen van hardware, software en netwerken
- Gebruik van digitale apparaten en software
- Bestanden en bestandsbeheer in digitale omgevingen
- Digitale systemen in eigen omgeving en samenleving
- Samenwerken en co-creëren met behulp van digitale technologie
- Ontwikkelingen in digitale technologie

Digitale media en informatie

- Elementen en werking van digitale media (waaronder sociale media)
- Communiceren en communicatiestrategieën met digitale media
- Kenmerken van digitale informatie en informatiebronnen
- Informatie verzamelen en selecteren uit digitale bronnen
- Informatie uit digitale bronnen analyseren, vergelijken en kritisch beoordelen

Data

- Kenmerken van data en dataverwerking
- Manieren van data verzamelen
- Gebruik van dataset om een vraag te beantwoorden of een probleem op te lossen
- Datagebruik in de eigen omgeving
- Rol van data en het bezit van data in de samenleving
- Rol van AI bij het verwerken van data

Artificiële intelligentie (AI)

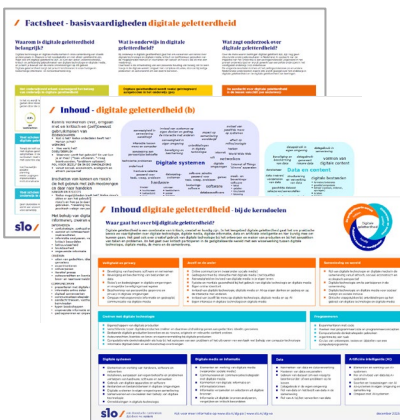
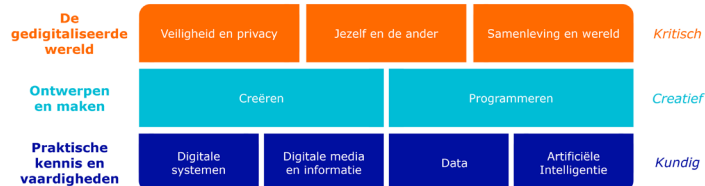
- Elementen en werking van AI-systemen
- Rol en invloed van data bij AI-systemen
- Soorten en toepassingen van AI
- AI-systemen in eigen omgeving en samenleving
- Omgaan met AI-systemen

1

Gemeenschappelijk beeld

Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

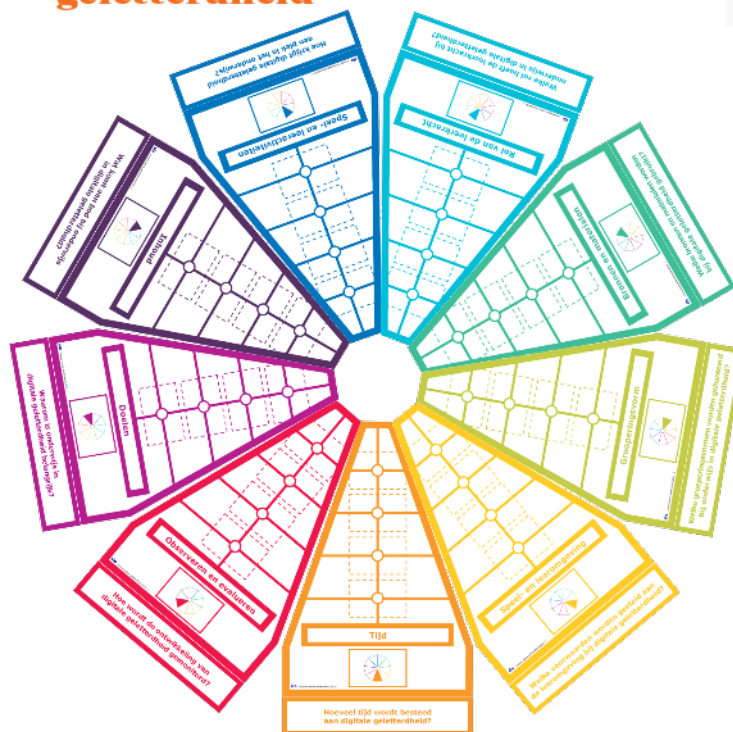
Digitale geletterdheid



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			
Groeperings-vorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			



Masterclass

Visiespel Digitale Geletterdheid

- Vrijdag 8 mei 2026
- 10:00 – 13:00
- Amersfoort

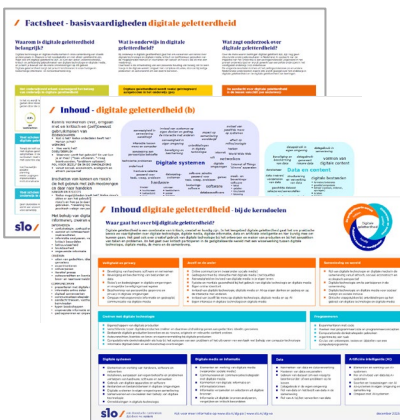
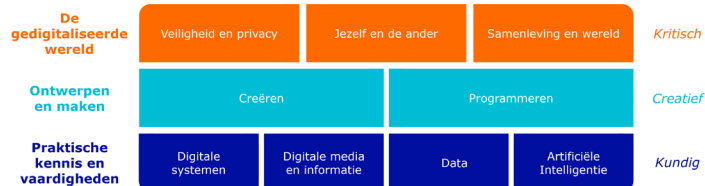


1

Gemeenschappelijk beeld

Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

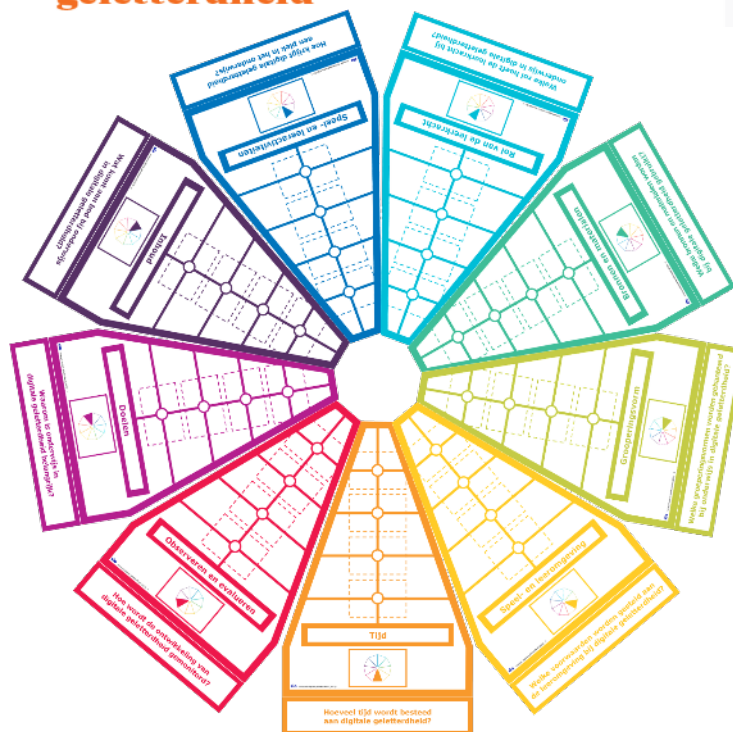
Digitale geletterdheid



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			
Groeperings-vorm			
Speel- en leeromgeving			
Tijd			
Observeren en evalueren			

A small orange diagonal slash is positioned to the left of the title text.

Aan de slag

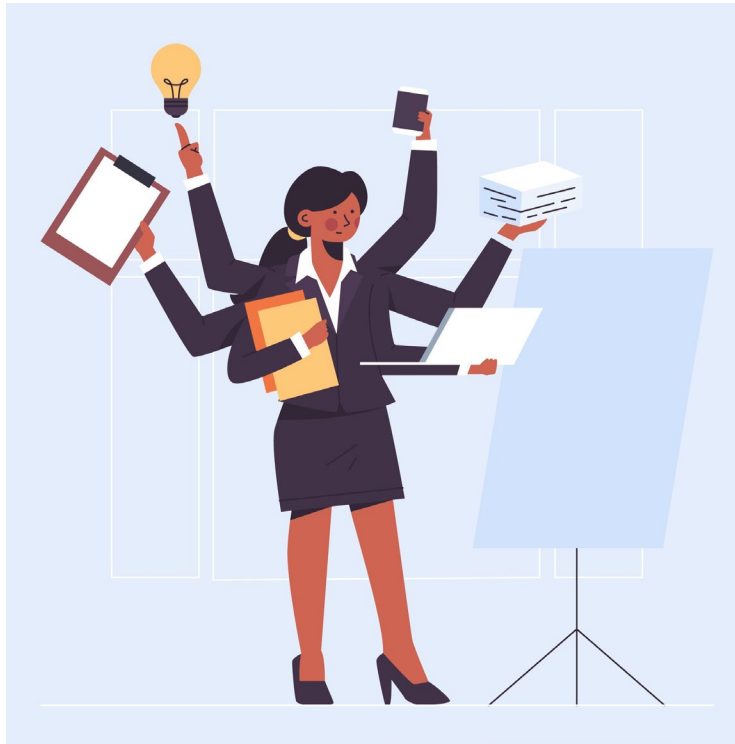
Waar te beginnen?

Krachtenveld

Kerndoelen

Digitalisering

Docentprofessionalisering



Toetsing en AI

AI-geletterdheid

Curriculair spinnenweb

Invloed van AI

Plagiaat-vraagstuk

Kerdoelen DG



Digitalisering

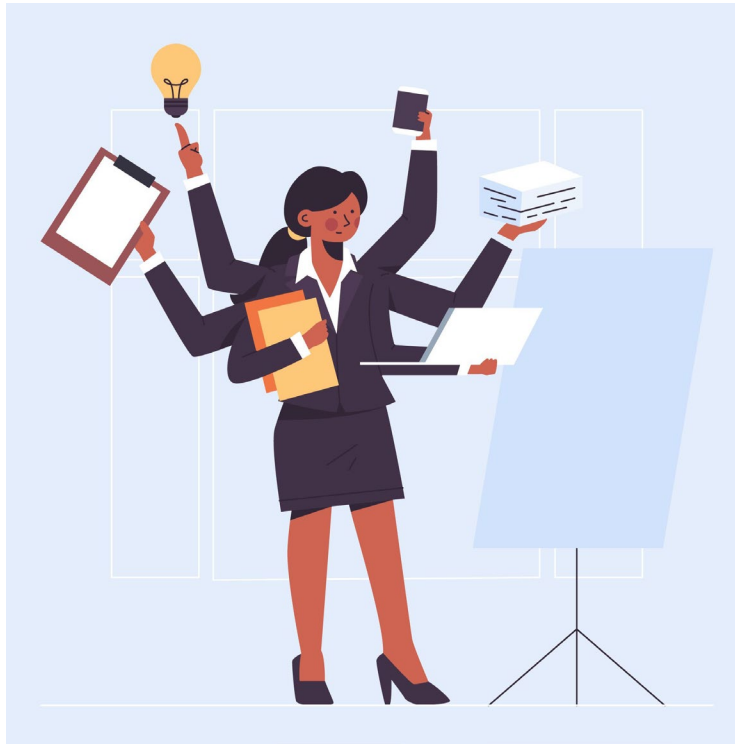


Wij focussen ons vandaag op de leerdoelen

Kerdoelen

Digitalisering

Docentprofessionalisering



Toetsing en AI

AI-geletterdheid

Van kerndoelen naar lesdoelen



landelijk curriculum

inhoud

leerlijnen

lessen en activiteiten



kerndoelen



inhoudsitems

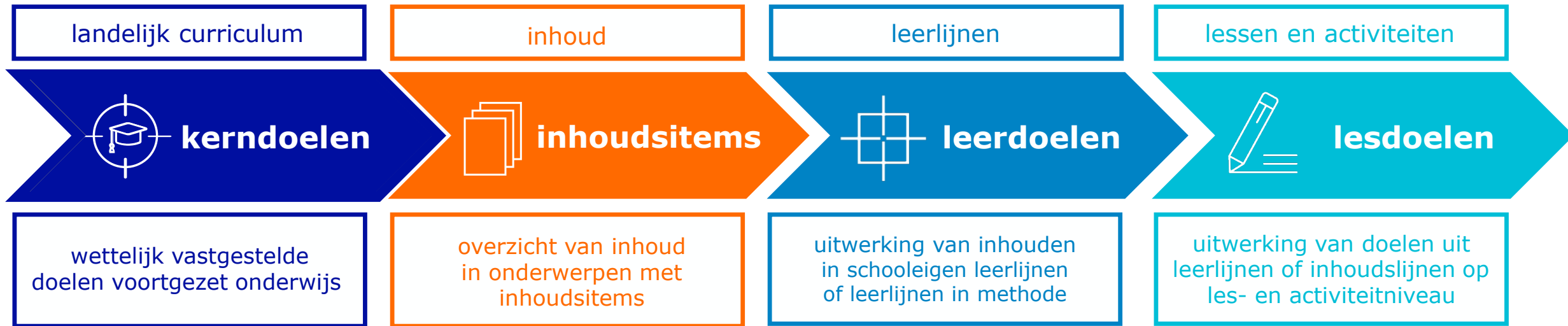


leerdoelen



lesdoelen

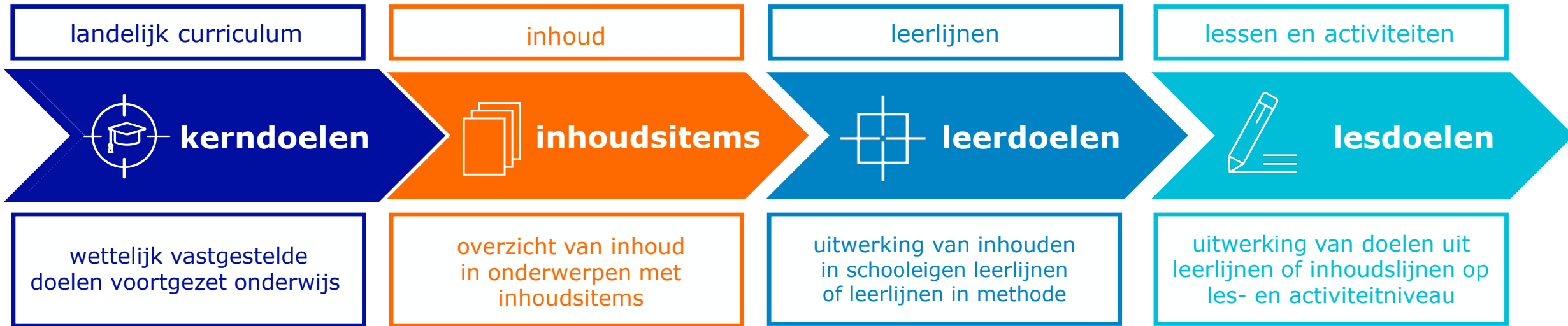
Van kerndoelen naar lesdoelen



Kerndoelen

- Een kerndoel is een wettelijk doel dat beschrijft waar leerlingen mee in aanraking moeten komen, welke inspanning van hen wordt verwacht met het oog op ervaringen, of wat ze uiteindelijk moeten beheersen.

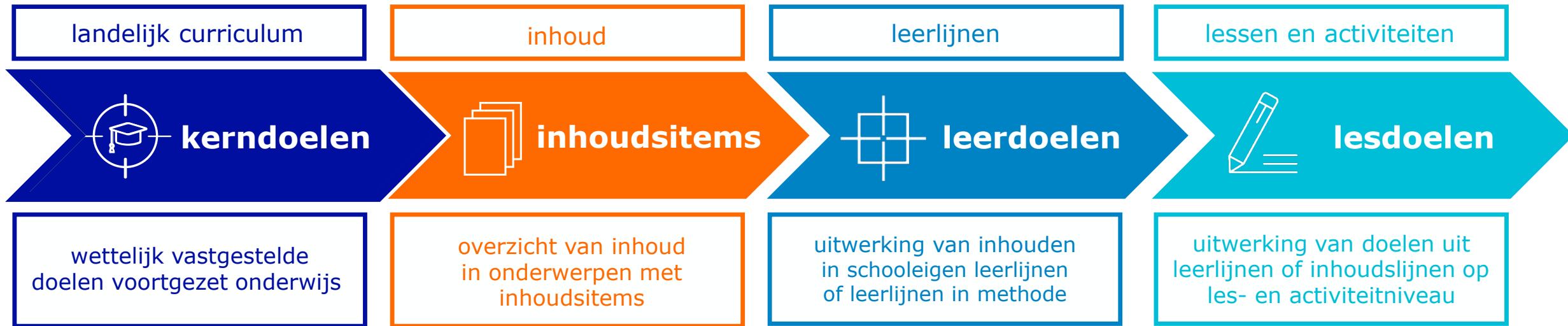
Van kerndoelen naar lesdoelen



Inhoudsitems

- concretisering van de inhouden die in het licht van de kerndoelen aan de orde komen
- *geeft aan waar de leerlingen samen met de leraar aan werken in het onderwijs*

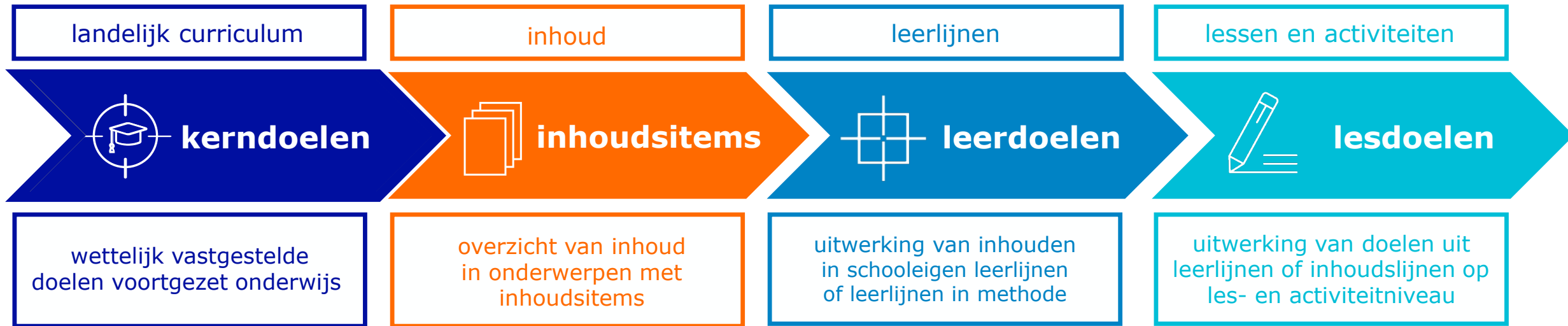
Van kerndoelen naar lesdoelen



Leerdoelen

- beschrijving van wat met instructie of aanbod wordt nagestreefd bij de leerling, op het niveau van leerinhoud en gedrag
- *een beredeneerde opbouw in een lijn met productdoelen en procesdoelen*

Van kerndoelen naar lesdoelen



Lesdoelen

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

/ Inhoud digitale geletterdheid - bij de kerndoelen

Waar gaat het over bij digitale geletterdheid?

Digitale geletterdheid is een combinatie van kritisch, creatief en kundig zijn. In het leergebied digitale geletterdheid gaat het om praktische kennis en vaardigheden over digitale technologie, digitale media, digitale informatie, data en artificiële intelligentie en hier kundig mee om kunnen gaan. Het gaat ook over creatief gebruik van digitale technologie bij het ontwerpen en maken van producten en bij het aanpakken van taken en problemen. En het gaat over kritisch participeren in de gedigitaliseerde wereld met een wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving.



Veiligheid en privacy

- Beveiliging van hardware, software en netwerken
- Beveiliging en bescherming van bestanden en data
- Risico's en bedreigingen in digitale omgevingen en mogelijke beveiligingsmaatregelen
- Bescherming van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen
- Omgaan met ongewenste informatie en gedrag bij communicatie via digitale media

Jezelf en de ander

- Online communiceren (waaronder sociale media)
- Gedragsnormen bij interactie met digitale media (netiquette)
- Aanwezigheid en invloed van digitale media in je eigen leven
- Fysieke en mentale gezondheid bij het gebruik van digitale technologie en digitale media
- Eigen online identiteit
- Invloed van digitale technologie, digitale media en AI op eigen denken en gedrag en op de interactie met anderen
- Invloed van jezelf/de mens op digitale technologie, digitale media en op AI
- Eigen interesse in digitale technologie en digitale media

Samenleving en wereld

- Rol van digitale technologie en digitale media in de samenleving vanuit ethisch, sociaal, economisch en ecologisch perspectief
- Digitale technologie om te participeren in de samenleving
- Digitale technologie en digitale media voor sociaal welzijn en sociale inclusie
- Ethische vraagstukken bij ontwikkelingen op het gebied van digitale technologie en digitale media

Creëren met digitale technologie

- Eigenschappen van digitale producten
- Verschillende typen digitale producten creëren en daarmee uitdrukking geven aan gedachten, ideeën, gevoelens
- Bestaande digitale producten bewerken en zo nieuwe, originele en relevante content creëren
- Auteursrechten, licenties en bron- en naamsvermelding bij digitale producten
- Computationale denkstrategieën als hulp bij het oplossen van een probleem of het uitvoeren van een taak met behulp van computertechnologie
- Informatie digitaal delen en een boodschap overbrengen

Programmeren

- Experimenteren met code
- Werken met programmeercode en programmeerconcepten
- Computationale denkstrategieën gebruiken
- Algoritme bij een taak
- Cyclus van ontwerpen, testen en bijstellen van een computerprogramma

Digitale systemen

- Elementen en werking van hardware, software en netwerken
- Installeren, aanpassen aan eigen behoefte en problemen verhelpen van hardware, software en netwerken
- Gebruik van digitale apparaten en software
- Bestanden en bestandsbeheer in digitale omgevingen
- Digitale systemen in eigen omgeving en samenleving
- Samenwerken en co-creëren met behulp van digitale technologie
- Ontwikkelingen in digitale technologie

Digitale media en informatie

- Elementen en werking van digitale media (waaronder sociale media)
- Communiceren en communicatiestrategieën met digitale media
- Kenmerken van digitale informatie en informatiebronnen
- Informatie verzamelen en selecteren uit digitale bronnen
- Informatie uit digitale bronnen analyseren, vergelijken en kritisch beoordelen

Data

- Kenmerken van data en dataverwerking
- Manieren van data verzamelen
- Gebruik van dataset om een vraag te beantwoorden of een probleem op te lossen
- Datagebruik in de eigen omgeving
- Rol van data en het bezit van data in de samenleving
- Rol van AI bij het verwerken van data

Artificiële intelligentie (AI)

- Elementen en werking van AI-systemen
- Rol en invloed van data bij AI-systemen
- Soorten en toepassingen van AI
- AI-systemen in eigen omgeving en samenleving
- Omgaan met AI-systemen

-

[illegible]

/

Hoe krijgen de DG-inhouden een plek in het schoolcurriculum?

Los vak, integreren of een hybride vorm?

apart vak

**volledig
geïntegreerd**

Scenariospel:

- Monovak
- Workshop

Scenariospel:

- Project
- Themavak

Scenariospel van Kennisnet:
<https://www.kennisnet.nl/tools/scenariospel-digitale-geletterdheid/>

Los vak, integreren of een hybride vorm?

apart vak

**volledig
geïntegreerd**

- Gebruik van apart methode of lessenseries
- 'Kant en klaar' curriculum te gebruiken
- Alle onderdelen komen aan bod
- Context soms moeilijker
- Aparte lessen op rooster vraagt tijd
- Speciale vakleraar mogelijk

Los vak, integreren of een hybride vorm?

apart vak

**volledig
geïntegreerd**

- DG kennis/vaardigheid direct in samenhang met kennis/vaardigheid van ander leergebied
- Koppeling aan methode of lessenseries van andere leergebieden
- Minder extra tijd door koppeling
- Leraar geeft ook onderwijs in DG
- Vraagt om inzicht in DG-inhoud

Los vak, integreren of een hybride vorm?



- Inhoud van DG waar mogelijk integreren, combineren, koppelen aan inhoud bij andere vakken
- Waar nodig, praktisch of beter apart aanbieden
- 'Niet stapelen, maar vervangen'

A small orange diagonal slash is positioned to the left of the main title.

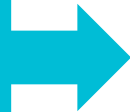
Combineren/koppelen van DG met andere leergebieden

Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Vanuit dit perspectief:



Digitale geletterdheid



Ander leergebied

- Waarbij past bepaalde DG-inhoud?
- Veel mogelijkheden

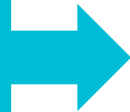
Vraagt om kennis en overzicht van
onderwijsinhoud van andere leergebieden

Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Vanuit dit perspectief:



Digitale geletterdheid



Ander leergebied

- Welke DG inhoud past bij of sluit aan?
- Veel mogelijkheden

Vraagt om kennis/overzicht van DG-inhoud



Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Aandachtspunten:

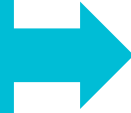
Alleen het gebruiken van digitale middelen is nog niet het lesgeven over digitale geletterdheid

Het combineren van DG met andere kerndoelen in lessen en activiteiten vraagt om:

- Leerdoelen DG én andere leerdoelen
- Instructie ook voor de DG leerdoelen
- Toetsen van de DG leerdoelen

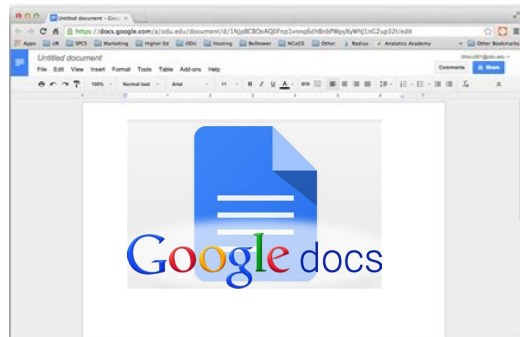
Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Digitale geletterdheid



Ander leergebied

- Werken met een tekstverwerker

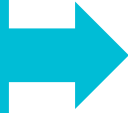


- ...



Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Digitale geletterdheid



Ander leergebied

- Samen verkennen hoe mediamechanismen verleiden om steeds verder te lezen, kijken, klikken of spelen

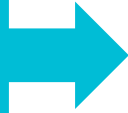


- ...



Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Digitale geletterdheid



Ander leergebied

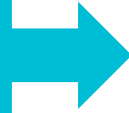
- Samen formuleren van een serie geordende instructies voor het uitvoeren van een bepaalde taak

- ...



Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Digitale geletterdheid



Ander leergebied

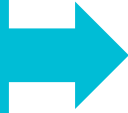
- Dataverzamelen om een onderzoeksvraag te beantwoorden

- ...



Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Digitale geletterdheid



Ander leergebied

KC

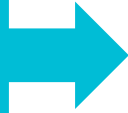
- ...



- Verbeelden van een vakantieavontuur in een gezamenlijke kunstzinnige uiting;

Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Digitale geletterdheid



Ander leergebied

MM

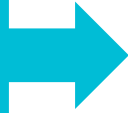
- ...



- Beoordelen van de betrouwbaarheid van ooggetuigenverslagen uit heden en verleden, geografische kaarten en meetapparatuur, of statistische en economische modellen;

Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Digitale geletterdheid



Ander leergebied

BU

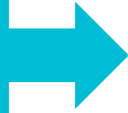
- ...



- Verkiezingen in de klas of de school organiseren, inclusief een campagne;

Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Digitale geletterdheid



Ander leergebied

BS

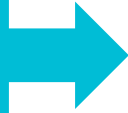
- ...



- Leerlingen documenteren hun eigen beweeggedrag in het dagelijks leven en onderzoeken hoe dit bijdraagt aan hun welbevinden.

Inhoud combineren/koppelen aan ander leergebied

Digitale geletterdheid



Ander leergebied



De implementatie van de geactualiseerde en **nieuwe** kerndoelen vraagt op school om een hernieuwde, bewuste aandacht voor wat we doen en waarom.

1
Stap 1: Vorm een gemeenschappelijk beeld van digitale geletterdheid

- [illegible]

Stap 2: Ontwikkel een gezamenlijke visie op onderwijs in digitale

- | Model | Green (100 cases) | Yellow (50 cases) | Red (10 cases) |
|---------|-------------------|-------------------|----------------|
| Model 1 | 100 | 50 | 10 |
| Model 2 | 100 | 50 | 10 |
| Model 3 | 100 | 50 | 10 |

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

-

Veiligheid en privacy	Jessé en de ander
- Bewaking van hardware, software en netwerken - Bewaking en bescherming van bestanden en data - Risico's en bedreigingen in digitale omgevingen - Beveiliging van digitale omgevingen - Bescherming van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen - Omgaan met ongewenste informatie en gedrag bij communicatie via digitale media	- Online communiceren (waaronder sociale media) - Gedragsmoeder bij interactie met digitale media (netiquette) - Aansprakelijkheid en invloed van digitale media in je eigen leven - Fysieke en mentale gezondheid bij het gebruik van digitale technologie en digitale media - Beveiliging van bestanden en data - Inhoud van digitale technologie, digitale media en de ACP eigen denken en gedrag op en/of interactie met anderen - Omgaan met Jessé die meer op digitale technologie, digitale media en op AI - Eigen interactie in digitale technologie en digitale media

- Auteursrechten, licenties en bron- en naamsvermelding
- Computationale denkstrategieën als hulp bij het oplossen van problemen
- Informatie digitaal delen en een boodschap overbrengen

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

Fysieke en mentale
Eigen online identiteit
Invloed van digitale

- Digitale media en informatie

le technologie-en de

- | Data | |
|------|--|
|------|--|

- Digitale technologie om te samenleving

- 114

5590

- Not
- System
- See
- All

- december 2025

5. **Local justice** – how does your specialist team (your company, service or institution) and yourself and others work together to strengthen high level justice and integrity? <http://www.oxfordjournals.org/doi/10.1093/oxfordjournals/oxfam.a012001>

-

Samenhang

- slo** een doorlicht curriculum
dat doet we samen

(c) Shall enter a complaint with
the board and continue to

Schoolomgeving

• Maak optimaal van de
van de beschikbare
tijd voor een seminar

Meer informatie:



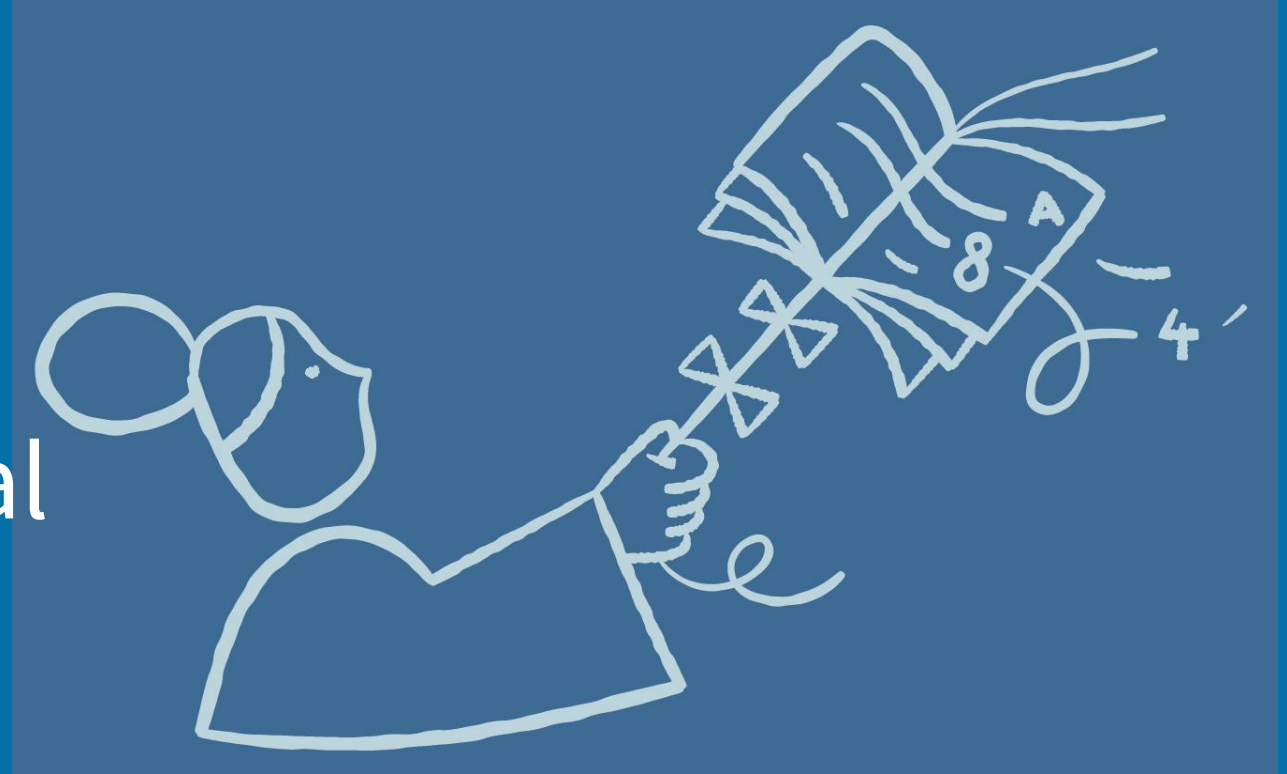
www.slo.nl/dg-vo



digitalegeletterdheid@slo.nl



Start je eigen digitale geletterdheid-leerlijn met open leermateriaal



Een vliegende start met open leermateriaal



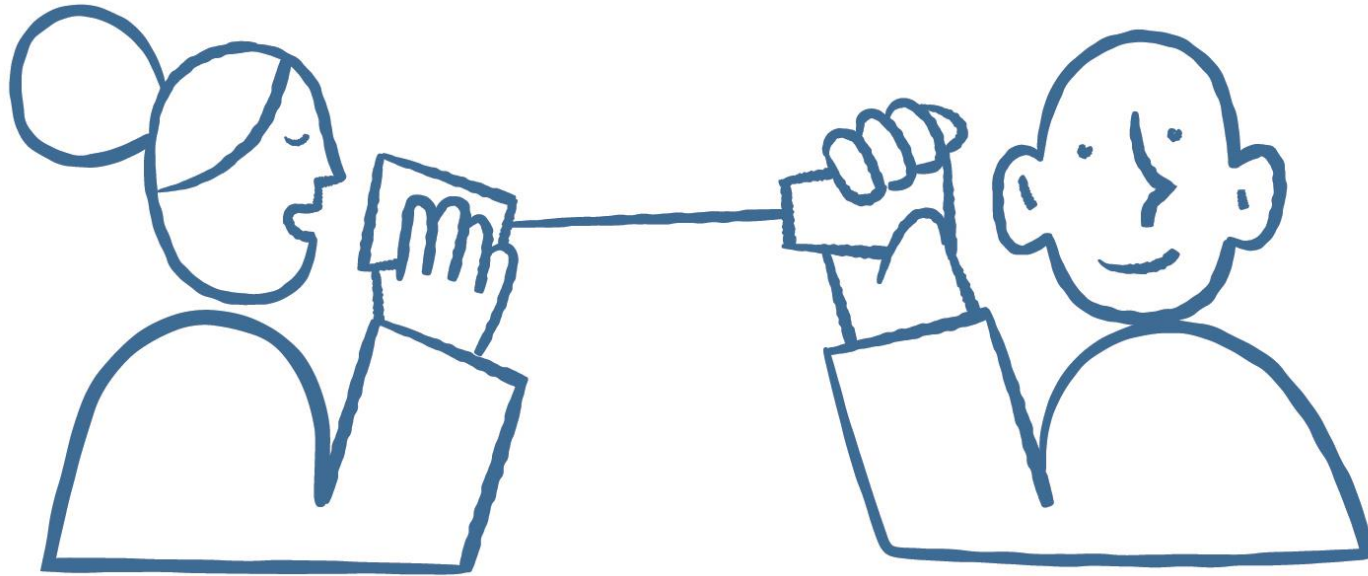
Start je eigen digitale geletterdheid-leerlijn met open leermateriaal

Programma



- Voorstel
- Wat is open?
- Waarom deze startpagina?
- Duiding van kerndoelen
- Opdracht: ontwerp je 'leerlijn'
- Reflectie: tips en tops

Totaal: 45 min.



Kennismaken

Jenny

Merijn

Ivo



Over Impuls Open Leermateriaal

The logo for Nationaal Groeifonds is contained within a blue-bordered square. It features a light green background with a faint, white silhouette of the Netherlands. Overlaid on this is the text "Nationaal Groeifonds" in a bold, dark green, sans-serif font.

**Nationaal
Groeifonds**

We ondersteunen scholen bij het vinden, gebruiken, maken en delen van open leermaterialen, om zo de onderwijskwaliteit te versterken en het beroep van de leraar aantrekkelijker te maken.

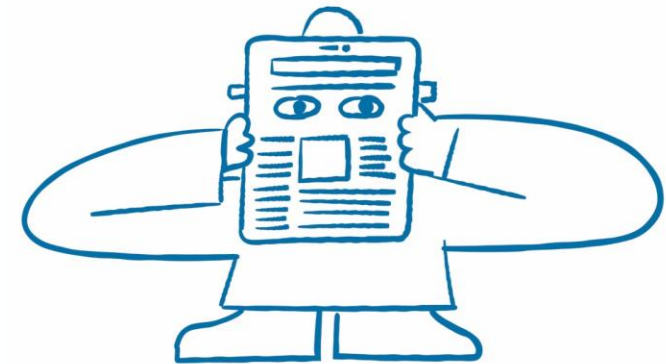
Hoe we dat doen: Meer regie



Het gebruiken van open leermateriaal geeft leraren de vrijheid om lesmateriaal aan te passen, te combineren en te delen.



Kenmerken open leermateriaal



- Het is gratis beschikbaar.
- Je mag het zonder beperkingen gebruiken, aanpassen en delen.
- Soms gelden er wel bepaalde voorwaarden voor het gebruik van het materiaal zoals naamsvermelding van de maker.

Waarom deze startpagina?

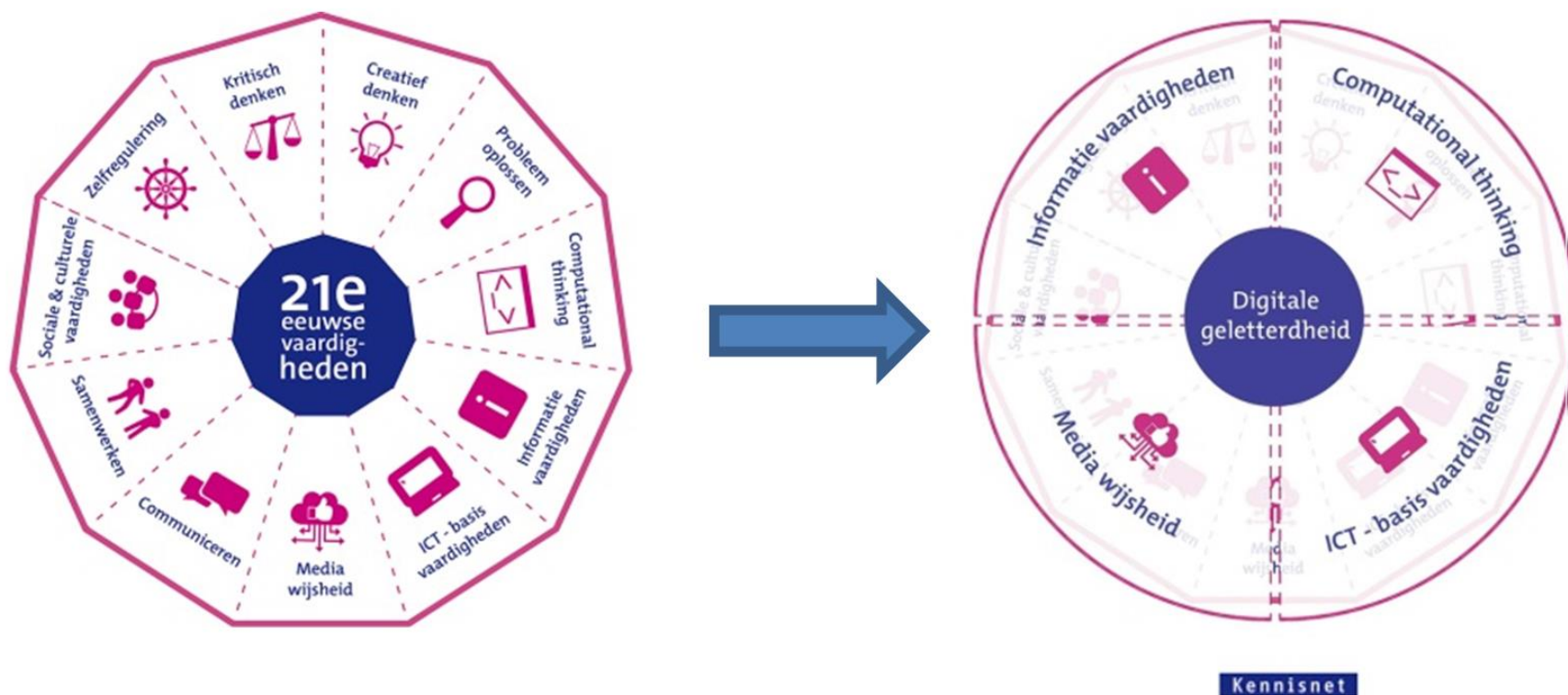


- De digitale wereld verandert snel en vraagt om wendbaar materiaal dat aansluit bij thema's als mediawijsheid, online veiligheid, privacy en ICT-basisvaardigheden.
- Digitale geletterdheid raakt meerdere vakken en domeinen.
- Het gebruik van open leermateriaal geeft de school/leerkracht de mogelijkheid om flexibel in te spelen op de actualiteit en de behoeften van leerlingen.

Korte review



De Stichting Leerplanontwikkeling (SLO) en Curriculum.nu namen in 2014 het voortouw door digitale geletterdheid formeel te benoemen als een cruciale 21e-eeuwse vaardigheid. Dit resulteerde in een eerste, concrete structuur: een model met vier domeinen dat als leidraad ging dienen voor scholen.



Korte review



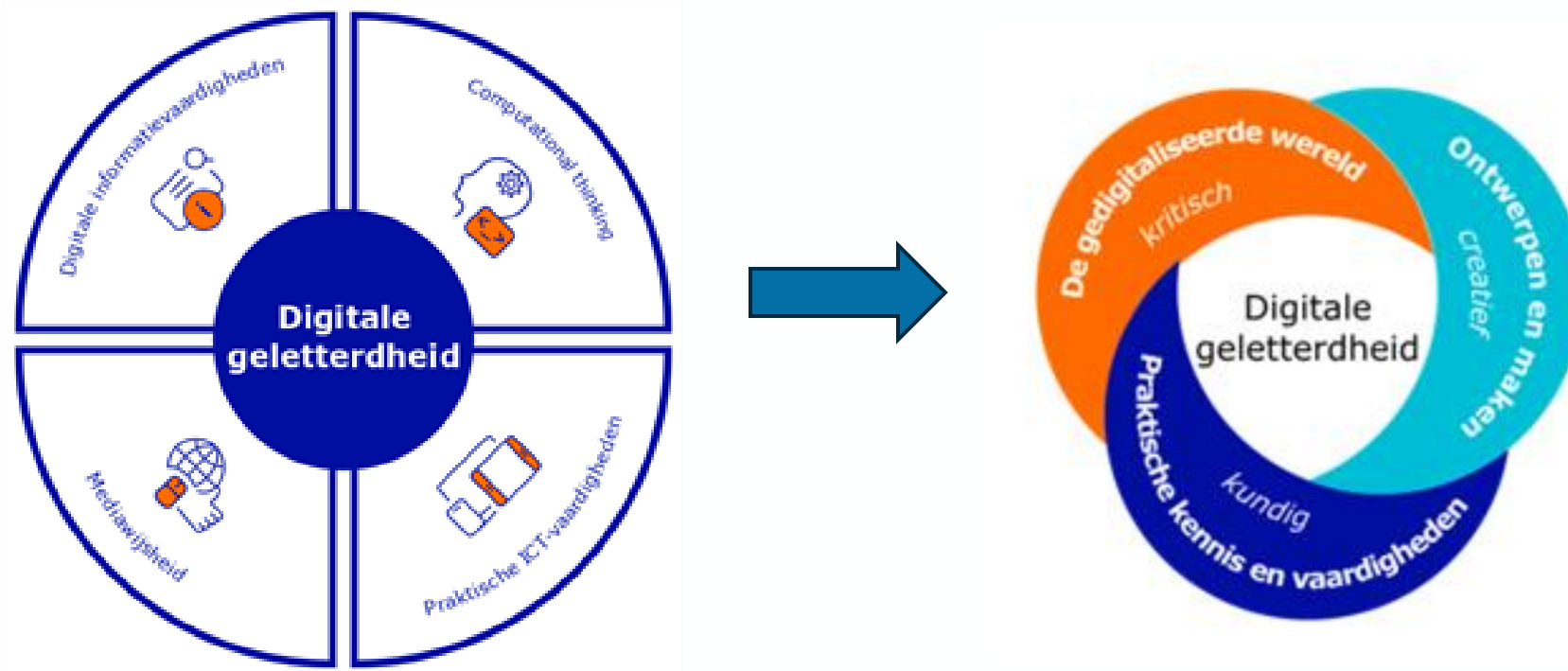
De gedachte dat jongeren, die zijn opgegroeid met technologie, van nature digitaal geletterd zijn, klinkt heel logisch. Maar onderzoek van Kirschner & De Bruyckere ontkrachtte deze mythe al in 2017. Zij ontdekten dat jongeren hun digitale vaardigheden vaak overschatten. Hoewel ze snel zijn in sociale media en gamen, hebben ze veelal moeite met cruciale taken zoals het kritisch zoeken en beoordelen van informatie.

Dit werd in 2021-2022 bevestigd door een peilingsonderzoek van de Inspectie van het Onderwijs.

Korte review



De nieuwe Nederlandse kerndoelen hebben met name de focus op een meer holistische en thematische benadering. Dit is in lijn met het idee dat de nieuwe domeinen niet een verzameling van losse vaardigheden zijn, maar een samenhangend geheel dat de complexe interactie tussen technologie, mens en maatschappij beter in kaart brengt.



Domeinen



- De kerndoelen zijn zo opgesteld dat ze bijdragen aan een breed, inclusief en gevarieerd curriculum. Ze zijn gericht op:
- **Kwalificatie:** Het omvat de specifieke kennis en vaardigheden die nodig zijn om bekwaam en zelfredzaam te zijn in een gedigitaliseerde samenleving.
- **Socialisatie:** Leerlingen leren om respectvol en verantwoord online te communiceren en te handelen.
- **Persoonsvorming:** Leerlingen leren hun online identiteit vorm te geven en reflecteren op de invloed van digitale technologie op hun eigen denken en gedrag.



Doorlopende leerlijn PO–VO



- **Consistente terminologie**

Dezelfde begrippen in po en vo voor een duidelijke doorlopende leerlijn.

- **Opbouw in complexiteit**

Po: kennismaken vanuit de leefwereld van de leerling.

Vo: verbreding, verdieping en meer abstractie.

- **Verdieping van vaardigheden**

Po: creatief gebruiken en eerste reflectie op technologie.

Vo: sterker reflecteren, meerdere perspectieven en voorbereiding op studie- en profielkeuze.

Startpagina Digitale geletterdheid



maken.wikiwijs.nl/221759#page-8607116

Leermaterialen Digitale geletterdheid PO

Kerndoel 22 Kerndoel 23 Kerndoel 24 DG in schoolvakken Voorgezet Onderwijs

Ben je op zoek naar lessen om Digitale geletterdheid een vaste plek te geven binnen je school? Of zoek je video's en teksten die je kunt gebruiken in je eigen lessen? Via deze pagina vind je selecties van leermaterialen op Wikiwijs die je daarbij kunnen helpen. De materialen zijn ingedeeld op basis van de Definitieve Conceptkerndoelen Digitale geletterdheid. Voor elk kerndoel zijn drie thema's uitgewerkt. De selecties zijn samengesteld door een redactie van Impuls Open Leermateriaal (IOL).

De leerling zet digitale technologie en digitale media in



Digitale systemen



Digitale media



Data

Leermaterialen Digitale geletterdheid VO

Kerndoel 21 Kerndoel 22 Kerndoel 23 DG in schoolvakken Primair onderwijs

Ben je op zoek naar lessen om Digitale geletterdheid een vaste plek te geven binnen je school? Of zoek je video's en teksten die je kunt gebruiken in je eigen lessen? Via deze pagina vind je selecties van leermaterialen op Wikiwijs die je daarbij kunnen helpen. De materialen zijn ingedeeld op basis van de Definitieve Conceptkerndoelen Digitale geletterdheid. Voor elk kerndoel zijn er thema's uitgewerkt. De selecties zijn samengesteld door een redactie van Impuls Open Leermateriaal (IOL).

De leerling zet digitale technologie en digitale media in (kerndoel 21)



Digitale systemen



Digitale media en informatie



Artificiële Intelligentie (AI)



Data

Start je eigen digitale geletterdheid-leerlijn met open leermateriaal

De opdracht



Primair Onderwijs

Voortgezet Onderwijs

impuls open leermateriaal

Werkblad
Curriculumbewust werken aan Digitale Geletterdheid (PO)

Gebaseerd op de definitieve conceptkerndoelen digitale geletterdheid (SLO, 2025)

Een eerste opzet voor een leerlijn met open leermateriaal.

5 Materiaal kiezen (startpagina) B 5 Materiaal kiezen (startpagina) C

impuls open leermateriaal

Werkblad
Curriculumbewust werken aan Digitale Geletterdheid (PO)

Gebaseerd op de definitieve conceptkerndoelen digitale geletterdheid (SLO, 2025)

Een eerste opzet voor een leerlijn met open leermateriaal.

1 Kies je doelgroep

Groep / bouw

Kenmerken van deze leerlingen (context, populatie):

Wat brengen deze leerlingen al mee aan digitale ervaringen?

3 Beheersing

Specifieke verdieping

4 Organisatiekeuze

Digitale geletterdheid krijgt vorm als:

☐ Geïntegreerd in vak ☐ Vakoverstijgend ☐ Los aanbod

Waarom past dit bij:

- deze leerlingen
- de school

5 Materiaal kiezen (startpagina) A

Ga naar de startpagina, klik op een thema binnen het kerndoel en kies de gewenste filters (bijvoorbeeld vakgebied). Kies 3 leermaterialen die inzetbaar zijn voor doelgroep.

Gekozen leermateriaal

Waarom bruikbaar voor dit kerndoel en doelgroep?

Ik pas aan:

☐ Taal - Instructie ☐ Context ☐ Begeleiding ☐ Tempo

Plaats in de leerlijn:

☐ Kennismaken ☐ Oefenen ☐ Toepassen ☐ Reflectie

impuls open leermateriaal

Werkblad
Curriculumbewust werken aan Digitale Geletterdheid (VO)

Gebaseerd op de definitieve conceptkerndoelen digitale geletterdheid (SLO, 2025)

Een eerste opzet voor een leerlijn met open leermateriaal.

5 Materiaal kiezen (startpagina) B 5 Materiaal kiezen (startpagina) C

impuls open leermateriaal

Werkblad
Curriculumbewust werken aan Digitale Geletterdheid (VO)

Gebaseerd op de definitieve conceptkerndoelen digitale geletterdheid (SLO, 2025)

Een eerste opzet voor een leerlijn met open leermateriaal.

1 Kies je doelgroep

Leerjaar - niveau

Kenmerken van deze leerlingen (context, populatie):

Wat brengen deze leerlingen al mee aan digitale ervaringen?

3 Beheersing

Specifieke verdieping

4 Organisatiekeuze

Digitale geletterdheid krijgt vorm als:

☐ Geïntegreerd in vak ☐ Vakoverstijgend ☐ Los aanbod

Waarom past dit bij:

- deze leerlingen
- de school

5 Materiaal kiezen (startpagina) A

Ga naar de startpagina, klik op een thema binnen het kerndoel en kies de gewenste filters (bijvoorbeeld vakgebied). Kies 3 leermaterialen die inzetbaar zijn voor doelgroep.

Gekozen leermateriaal

Waarom bruikbaar voor dit kerndoel en doelgroep?

Ik pas aan:

☐ Complexiteit ☐ Context ☐ Zelfstandigheid ☐ Opdrachtvorm

Plaats in de leerlijn:

☐ Introductie ☐ Verdieping ☐ Toepassing ☐ Reflectie

impuls open leermateriaal

Werkblad
Curriculumbewust werken aan Digitale Geletterdheid (PO)

Gebaseerd op de definitieve conceptkerndoelen digitale geletterdheid (SLO, 2025)

Een eerste opzet voor een leerlijn met open leermateriaal.

2 Kies een kerndoel en focus

☐ Kerndoel 22 - Praktische kennis - vaardigheden

- ☐ Digitale systemen ☐ Data
- ☐ Media en informatie ☐ Artificiële Intelligentie

☐ Kerndoel 23 - Ontwerpen en maken

- ☐ Creëren ☐ Programmeren

☐ Kerndoel 24 - De gedigitaliseerde wereld

- ☐ Veiligheid - privacy ☐ Technologie en jij
- ☐ Technologie en wereld

5 Materiaal kiezen (startpagina) A

Ga naar de startpagina, klik op een thema binnen het kerndoel en kies de gewenste filters (bijvoorbeeld vakgebied). Kies 3 leermaterialen die inzetbaar zijn voor doelgroep.

Gekozen leermateriaal

Waarom bruikbaar voor dit kerndoel en doelgroep?

Ik pas aan:

☐ Taal - Instructie ☐ Context ☐ Begeleiding ☐ Tempo

Plaats in de leerlijn:

☐ Kennismaken ☐ Oefenen ☐ Toepassen ☐ Reflectie

impuls open leermateriaal

Werkblad
Curriculumbewust werken aan Digitale Geletterdheid (VO)

Gebaseerd op de definitieve conceptkerndoelen digitale geletterdheid (SLO, 2025)

Een eerste opzet voor een leerlijn met open leermateriaal.

2 Kies een kerndoel en focus

☐ Kerndoel 21 - Praktische kennis - vaardigheden

- ☐ Digitale systemen ☐ Data
- ☐ Media en informatie ☐ Artificiële Intelligentie

☐ Kerndoel 22 - Ontwerpen en maken

- ☐ Creëren ☐ Programmeren

☐ Kerndoel 23 - De gedigitaliseerde wereld

- ☐ Veiligheid - privacy ☐ Technologie en jij
- ☐ Technologie en wereld

5 Materiaal kiezen (startpagina) A

Ga naar de startpagina, klik op een thema binnen het kerndoel en kies de gewenste filters (bijvoorbeeld vakgebied). Kies 3 leermaterialen die inzetbaar zijn voor doelgroep.

Gekozen leermateriaal

Waarom bruikbaar voor dit kerndoel en doelgroep?

Ik pas aan:

☐ Complexiteit ☐ Context ☐ Zelfstandigheid ☐ Opdrachtvorm

Plaats in de leerlijn:

☐ Introductie ☐ Verdieping ☐ Toepassing ☐ Reflectie

Feedback

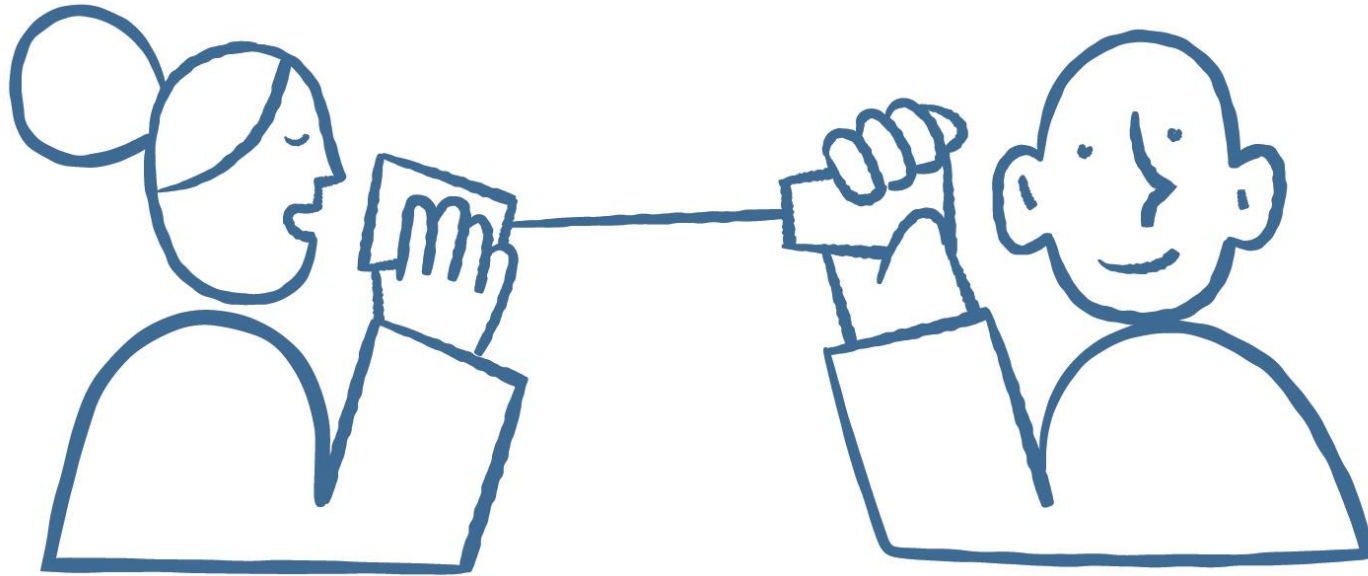


Mijn compliment

impuls
open
leermateriaal

Mijn tip

impuls
open
leermateriaal



Wat mist? Wat matcht?

Onze vragen



- Zien jullie mogelijkheden om leerlijnen uit de startpagina's te arrangeren?
- Hoe willen jullie de link tussen de vakken terugzien op de startpagina's?
- Hoe vinden jullie het gebruik van de kerndoelen?
- Kan de pagina helpend zijn om collega's aan te haken?
- Wat wil je ons nog meegeven?
- **Wat ga je morgen gebruiken?**



Ga voor een vliegende start naar de website

Bezoek
de website





Blijf op de hoogte van onze activiteiten

Aanmelden
nieuwsbrief



Met onze partners bouwen we aan duurzame, gedeelde oplossingen voor het onderwijs



Evaluatieformulier



Vervolg en verwachtingen



Hackathon model voor jouw school – stichting?

- Ontwerpproces met AI
- 1-daags evenement
- Generatieve AI voor jouw probleemstelling
- Open leermateriaal

A promotional graphic for a 'Media Match' hackathon. The background is dark blue with various geometric shapes and patterns. On the left, there is a vertical strip of four small images: a man in a suit, a person in a crowd, a woman in a red dress, and a person in a white shirt. The main text is in white and light blue. At the top right, it says 'VRIJDAG 27 MAART'. Below that, in large letters, is 'MEDIA MATCH'. Underneath that, it says 'HACKATHON VOOR HET ONDERWIJS'. At the bottom, it says 'Kom ook je lessen verrijken met AI en media uit de collectie van Beeld & Geluid!'. In the top right corner, there is a small logo that says 'BEELD & GELUID'.

