



ONDERWIJSKENNIS
van het NRO



NATIONAAL
KENNISINSTITUUT
ONDERWIJS



Windesheim 

Digitale geletterdheid op school?!

Anneke Smits

Geletterdheid en schoolsucces

Anneke Smits en Eric van Kesteren - Windesheim Lectoraat - Onderwijsinnovatie en ICT



vrijdag 11 april 2020

Lezen en schrijven in tijden van Corona: Een blog voor leraren

Bij elke blog heeft een blog voor ouders

Digitale Literacy Leende

De werkhut van de Digitale Literacy Leende
Binnenkomst: 2020-2021
Onderwijsinnovatie en ICT
Nieuw!



Windesheim 

Even voorstellen

Anneke Smits

Lector Onderwijsinnovatie en ICT

<https://geletterdheidenschoolsucces.blogspot.com/>

<https://www.onderwijskennis.nl/themas/voorwaarden-voor-digitale-geletterdheid>





Vraag

Als jij denkt aan onderwijs in digitale geletterdheid, waar denk je dan aan?

Afleiding
door games,
social
media,
software op
school, ..

Roblox

[Artikel](#) [Overleg](#)

[Lezen](#) [Bronteks](#)

Uit Wikipedia, de vrije encyclopedie

Roblox is een [online-spel](#) en ontwikkelsysteem waarmee gebruikers games kunnen programmeren en games kunnen spelen die door andere gebruikers zijn gemaakt. Opgericht door [David Baszucki](#) en [Erik Cassel](#) in 2004 en uitgebracht in 2006, host het platform door gebruikers gemaakte games van meerdere genres, geprogrammeerd in de programmeertaal [Lua](#). Roblox begon oorspronkelijk als een programma waarmee men simulaties kon maken op basis van zwaartekracht.



Leerlingen zien ChatGPT als orakel

ChatGPT Is Not an Oracle

23 Feb 2026, by Tanise Ceron

Taalbeheersing

Kunnen tieners nog schrijven? 'We hebben de afgelopen drie jaar alles met ChatGPT gedaan. Nu kunnen we niks meer zelf'

Het gaat niet goed met de taalbeheersing van Nederlandse scholieren, blijkt uit onderzoek. Hoe merk je dat in de klas? *Trouw* analyseert schrijfoopdrachten met drie docenten Nederlands.

Leerlingen worden online aangezet tot pesten,
geweld, drugstransport, wapengebruik

nrc>

*Com-leden speuren vooral naar minderjarige slachtoffers
op Minecraft en Roblox, de grootste kindergameplatforms
ter wereld*

Menselijke doelen op internet



Kim et al. (2011)

Digitale geletterdheid (Helsper, 2021)

het vermogen om ICT zo te gebruiken (of te besluiten dit niet te doen) dat dit leidt **positieve uitkomsten** voor mensen.

EN

het vermogen om **negatieve uitkomsten te voorkomen** in alle domeinen van het dagelijks leven voor jezelf en anderen, nu en in de toekomst.



Kort samengevat:



Het vermogen om bewust, veilig en verantwoordelijk te kiezen en te handelen in de digitale wereld.

Nieuwe kerndoelen



Domein

Kerndoel 22

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

Kerndoel 23

Ontwerpen en maken

De leerling creëert digitale producten

- A Creëren met digitale technologie
- B Programmeren

Domein

Kerndoel 24

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



Vraag

Leer- of ontwikkelingsproces?

Eerder didactisch of pedagogisch?



Waar begint het op school?

- Gevoel van urgentie
- Pedagogische relatie
- Voorbeeldfunctie
- Boeken en kranten (voor)lezen

Essentiële vragen

Is technologie een wondermiddel?

- Hoe werkt het?
- Wat zijn de belangen van de makers? Van de financiers/eigenaars?
- Is het op een verantwoordelijke manier gemaakt?
- Ben ik de handelswaar?
- Scheelt het echt tijd?
- (Hoe) kan ik het veilig en effectief gebruiken?
- Of kan het beter zonder technologie?
- Wat verdringt de technologie?

Wat is (het belang van) waarheid?

- Wat is (het belang van) waarheid?
- Hoe werken journalisten aan echt nieuws?
- Hoe kan ik waarheid beoordelen?
- Wat is nepnieuws, waarom maken mensen dat?
- Wat zijn gevolgen van nepnieuws?

Wat is mijn moreel kompas in de digitale wereld?

- Welke keuzes maak ik om de wereld niet te schaden? (sociaal, politiek en ecologisch)
- Hoe blijven anderen en ik veilig in de digitale wereld?
- Hoe ben ik online vriendelijk en zorgzaam?

Wat doen technologie en algoritmes met mij?

- Wat is een algoritme?
- Wat doet het met mij?
- Beperkt het mijn intelligentie, zelfvertrouwen, creativiteit, sociale contacten,...
- Wat is de invloed van algoritmes op mijn relaties met anderen?

Interventies op school

Dagelijks samen zoeken

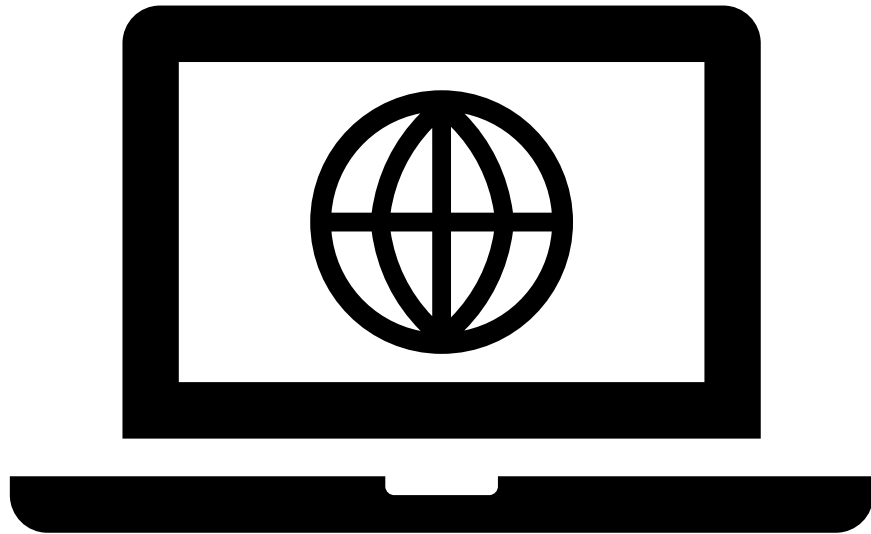
Journalistiek

Lees, praat en denk je digiwijs

Digitale verhalen

ICT om te leren

Dagelijks samen zoeken met leerlingen



1. Welke zoekmachine?
2. Lateraal zoeken en click-restraint
3. Nuttige informatie opslaan en gebruiken

Samen genieten van wat je gevonden hebt!

Journalistiek

Het Klokhuis over Journalistiek

Het Klokhuis

Programma dat bijdraagt aan de mediageletterdheid van kinderen



Journalistiek handboek

Een journalist moet zich houden aan bepaalde journalistieke regels en werkwijzen. Hieronder vind je ze op een rij.



Mediawijsheid.nl

De betrouwbare wegwijzer in veilig en slim gebruik van (digitale) media



hoe?zo!mediawijs

leuk, veilig en slim gebruik van (sociale) media



Lees, kijk, denk en praat je digiwijs



Digitale verhalen vertellen



Idee en Script: Leerlingen bedenken een concept en schrijven een kort verhaal (script).



Storyboard: Leerlingen schetsen welke beelden of scènes bij welk deel van het verhaal horen.



Productie: Leerlingen verzamelen of maken beeldmateriaal (foto's, tekeningen) en nemen de voice-over op.



Montage: Met behulp van software worden beeld, geluid en tekst gecombineerd tot een eindproduct.

ICT op school



- Met mate
- Meerwaarde voor leerproces, motiverend, hogere orde vaardigheden, ontwerpen en maken
- Student voice

Pedagogisch handeln



Dank voor je aandacht!
aeh.smits@windesheim.nl





university of
groningen

Terugkijken om vooruit te zien



Dr. Alexander Smit - Onderzoeker / docent / programmamanager

Digital Inclusion Lab – Digital Literacy Coalition

Centrum voor Media en Journalistiek - Rijksuniversiteit Groningen

a.p.smit@rug.nl

Terugkijken:

- Geschiedenis van geletterdheid
- Ontwikkeling van informatie-, media-, en digitale-geletterdheid

Nu:

- Sociaal-digitale ongelijkheid
- Onderwijspraktijk (kerndoelen)
- Laptop Paternalisme

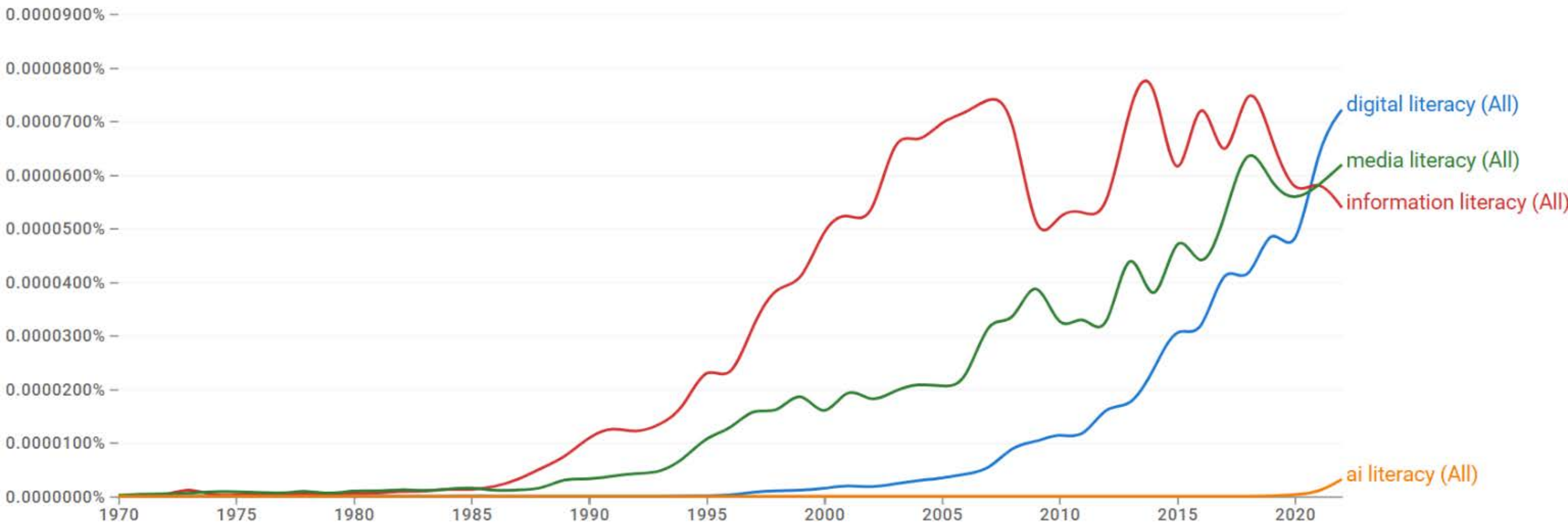
Vooruitzien:

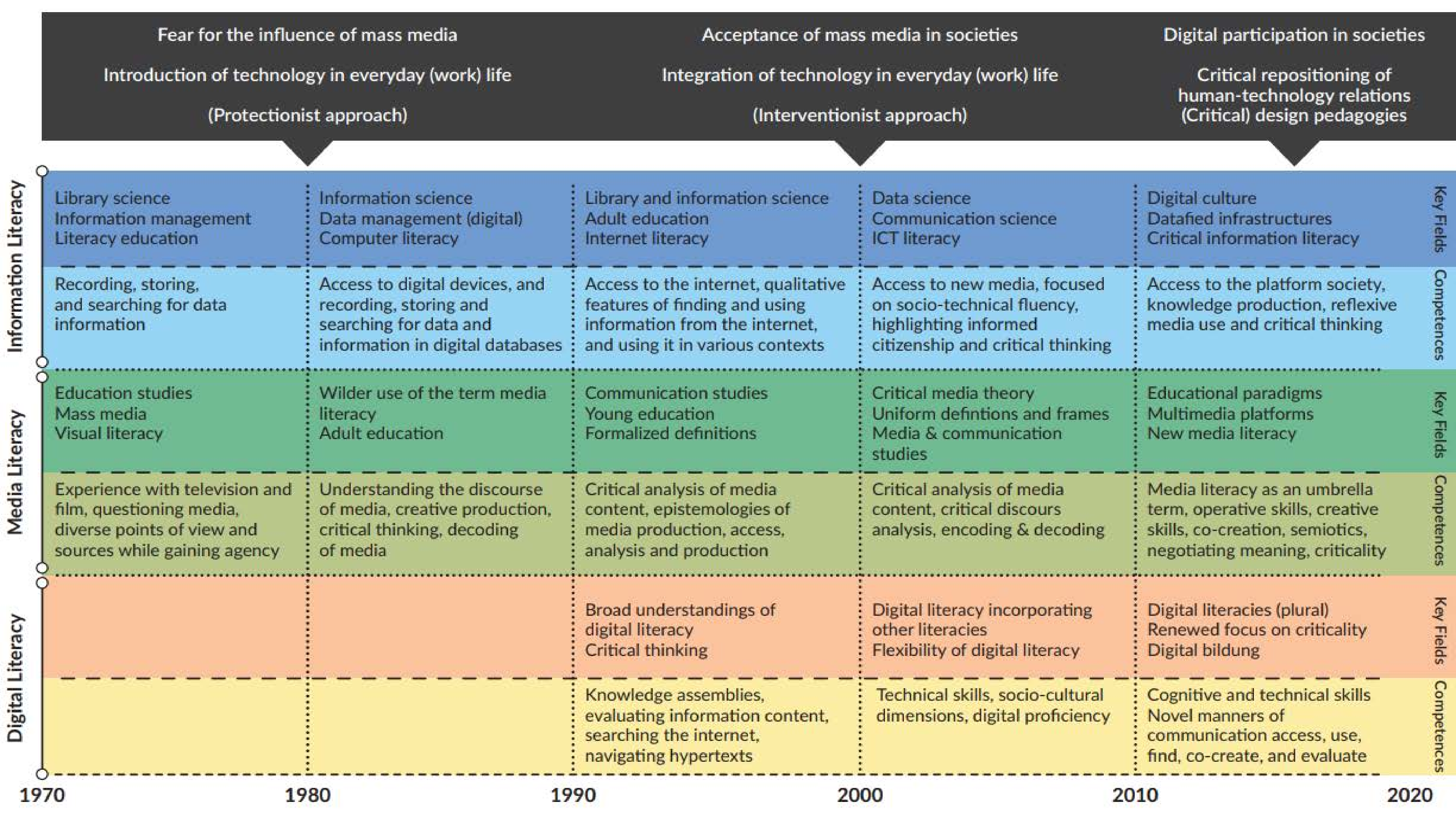
- Ontwikkeling van AI-geletterdheid
- Normatieve relatie geletterdheid -> digitale / AI geletterdheid herzien





N-Gram: Google Scholar







DIGITALE REALITEIT

Micro:

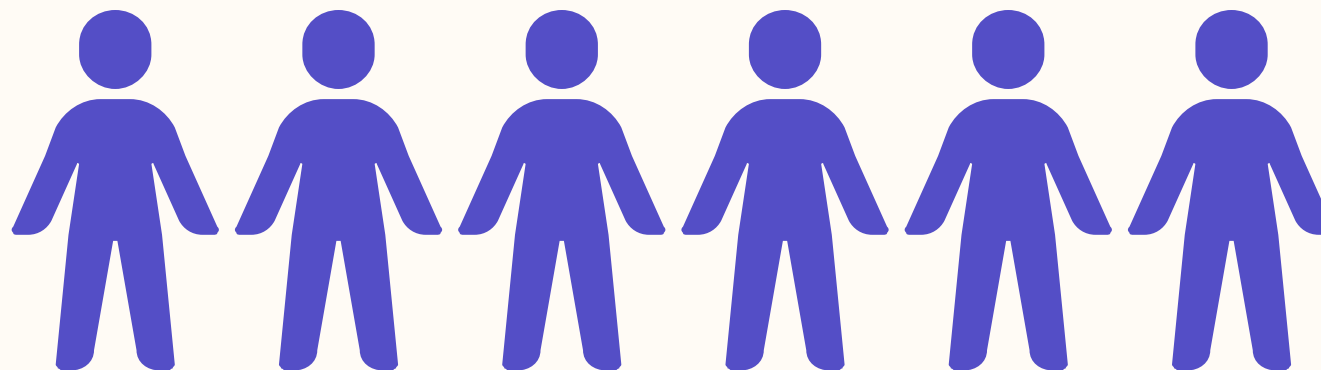
- Zelf-management
- Jezelf (blijven) ontwikkelen

Meso:

- Hulpstructuren
- Diverse vormen van kapitaal

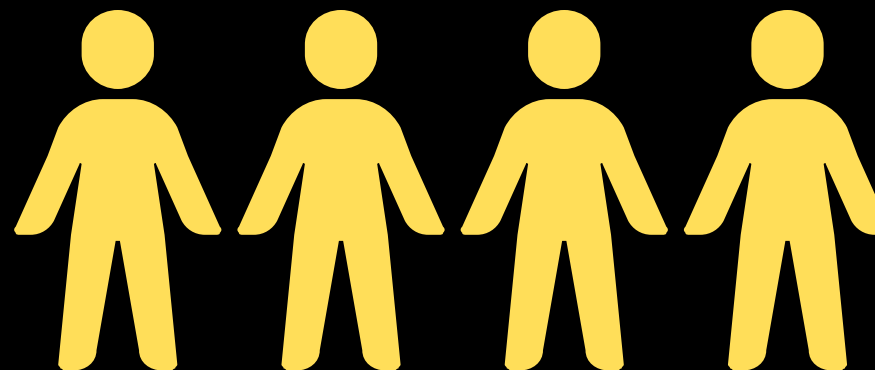
Macro:

- Digitale infrastructuren
- Publieke (digitale) dienstverlening



SOCIALE REALITEIT

- ~ 2.5 - 3.2 miljoen mensen (16+) hebben beperkte basisvaardigheden (PIAAC, 2024)
- ~ 4 - 5 miljoen mensen kunnen niet 'veilig' deelnemen aan de digitale samenleving (OESO, 2024)



HOPELIJK KUNT U IETS JOEN AAN DIT PROBLEEM
AL VAST BEDENKT.

met vriendelijke groet,

Schrijven in tijden van AI

Zijn onze
tieners nog
taalvaardig?

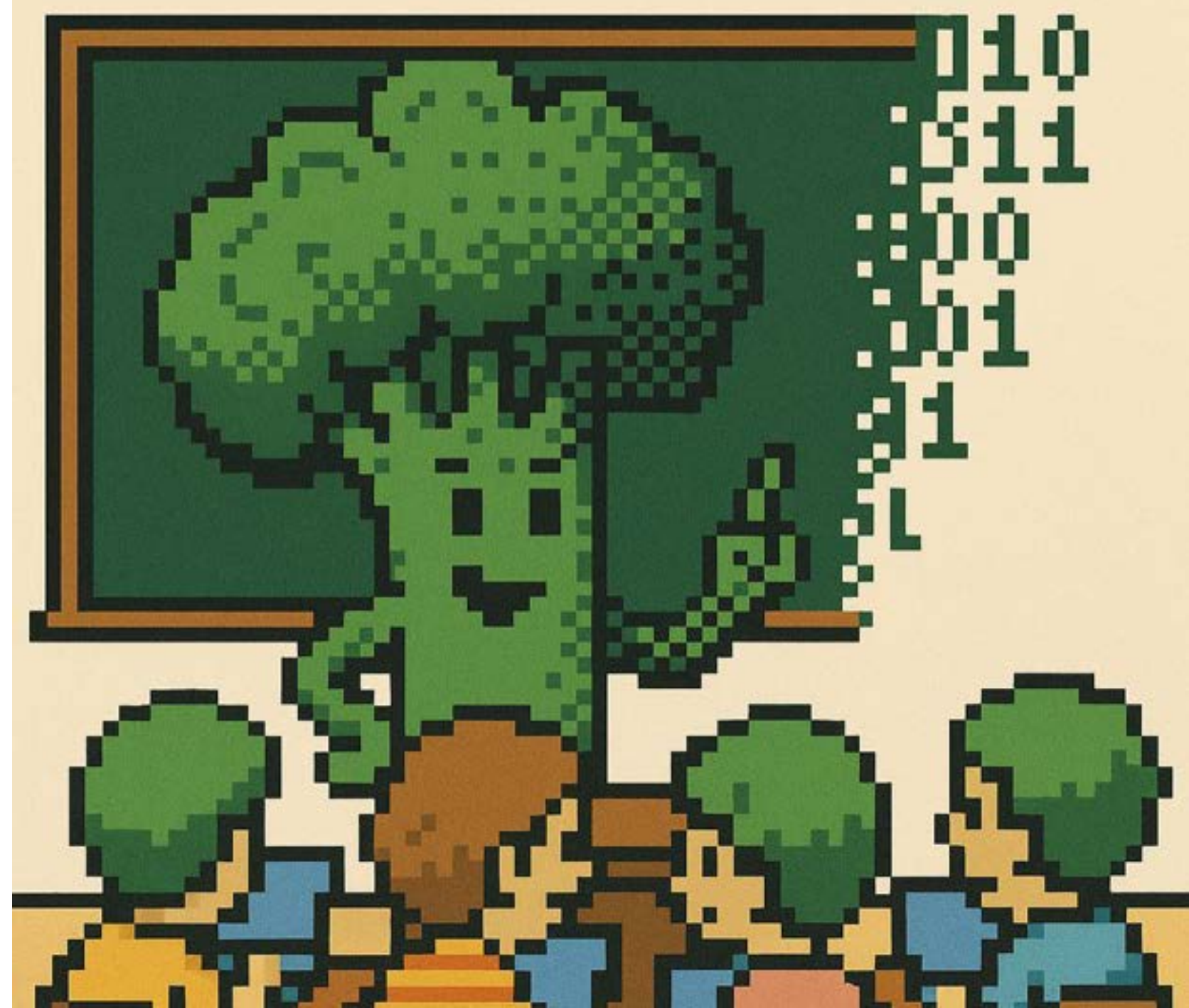
Woensdag, 17 oktober 2025

onder
elkaar

mediamarkt, Wijnstichtstraat 112,
56 11 KL Den Haag

1. ~~Ik heb~~ mijn. Hallo mijn naam is Ik heb
plecht om in te dienen, ~~na~~ volgende regel

BROCCOLI PATERNALISME



LAPTOP PATERNALISME



DE ONDERWIJSPRAKTIJK:

Kerndoelen DG spreken bijvoorbeeld over “functioneel inzetten” en “doelgericht navigeren”.

Kansengelijkheid: wanneer digitale competenties losgekoppeld worden van de leefwereld, profiteren vooral leerlingen met hoog sociaal, cultureel en economisch kapitaal; zij kunnen buiten school extra betekenis geven aan abstract geleerde “skills”.









TOT SLOT

- **Emotionele reflectie en context-mapping:** hoe ziet de thuissituatie eruit, wat zijn verschillen tussen leerlingen in digitale participatie in relatie tot sociaal-digitale ongelijkheid, en wat voor gevolgen hebben die verschillen?
- **Leren van het verleden**
- **Geletterdheid in “AI-geletterdheid” problematiseren:** bijv. als onderdeel van kritisch bewustzijn -> De moderne digitale pinocchio



Carlo Collodi
The Adventures of Pinocchio

OXFORD WORLD'S CLASSICS



DIGITAL INCLUSION LAB

EXPLORING AN INCLUSIVE DIGITAL SOCIETY



university of
 groningen

Dr. Alexander Smit // Rijksuniversiteit Groningen
Digital Literacy Coalition

a.p.smit@rug.nl

[linkedin.com/in/alexander-smit-1010101/](https://www.linkedin.com/in/alexander-smit-1010101/)

<https://digital-inclusion.nl>

A group of diverse students, including a young man and woman in the foreground, are looking at a device together. The background is blurred, showing other students and a brick building.

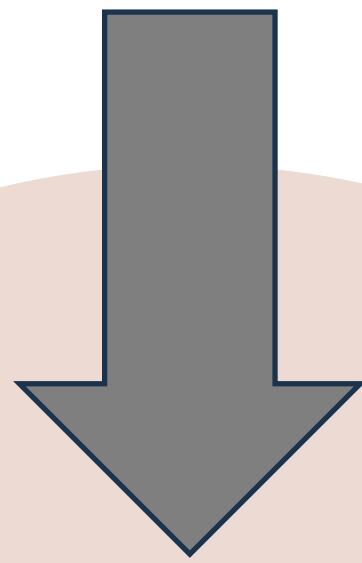
Erasmus School of
Social and
Behavioural Sciences

IN GESPREK MET JE KLAS RONDOM DIGITALE GELETTERDHEID

Esther Rozendaal
Erasmus Movez Lab



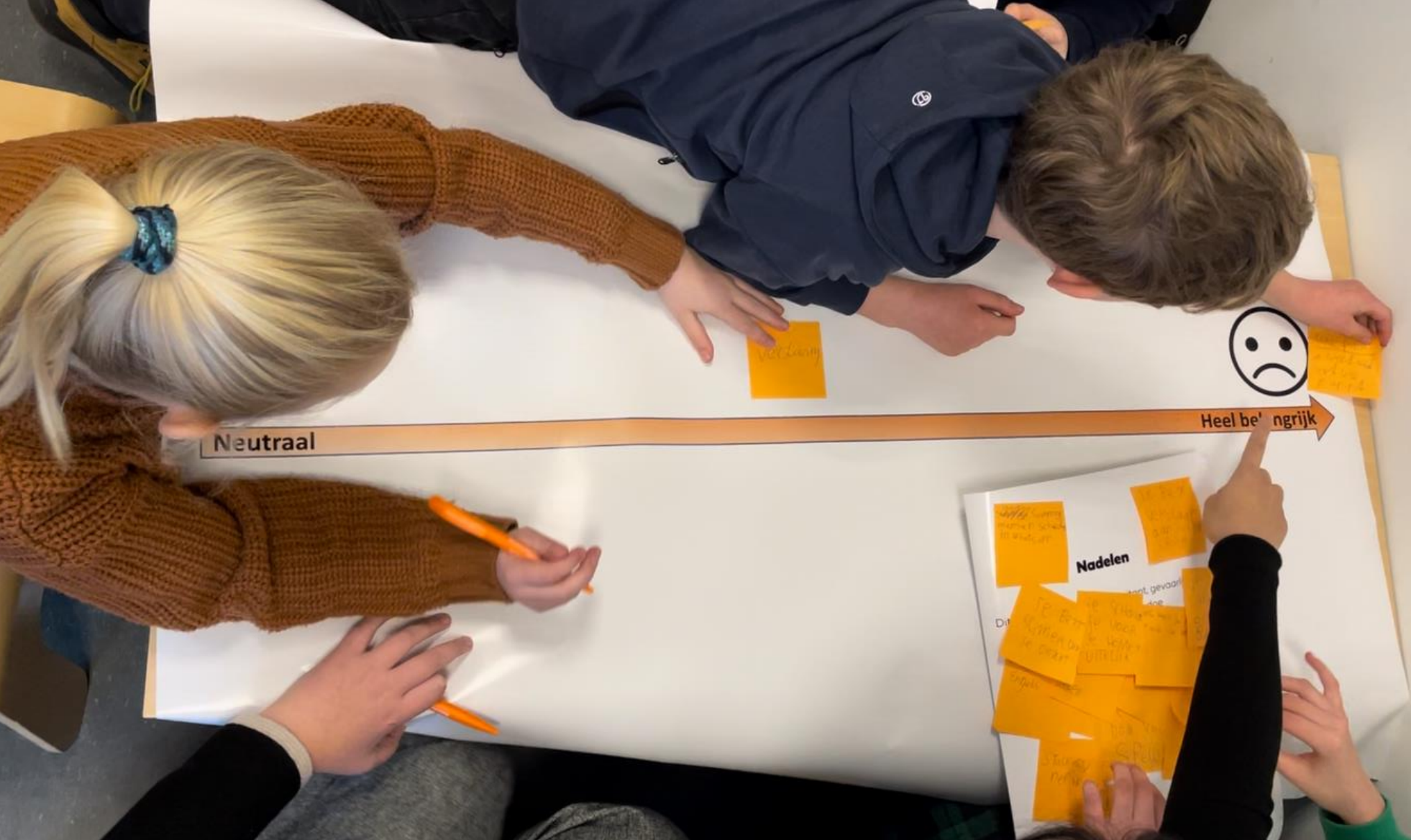
**HELP! IK MOET IETS MET DIGITALE
GELETTERDHEID**



**TOP
DOWN**

**GEEN AANSLUITING
BELEVINGSWERELD
EN BEHOEFTE
LEERLINGEN**

LAGERE MOTIVATIE – KLEINERE KANS BEHALEN DOELEN



ONDERZOEK SAMEN MET
LEERLINGEN ZIJ NODIG HEBBEN OM
DIGIAATL GELETTERD TE ZIJN



WEET WAT ER SPEELT

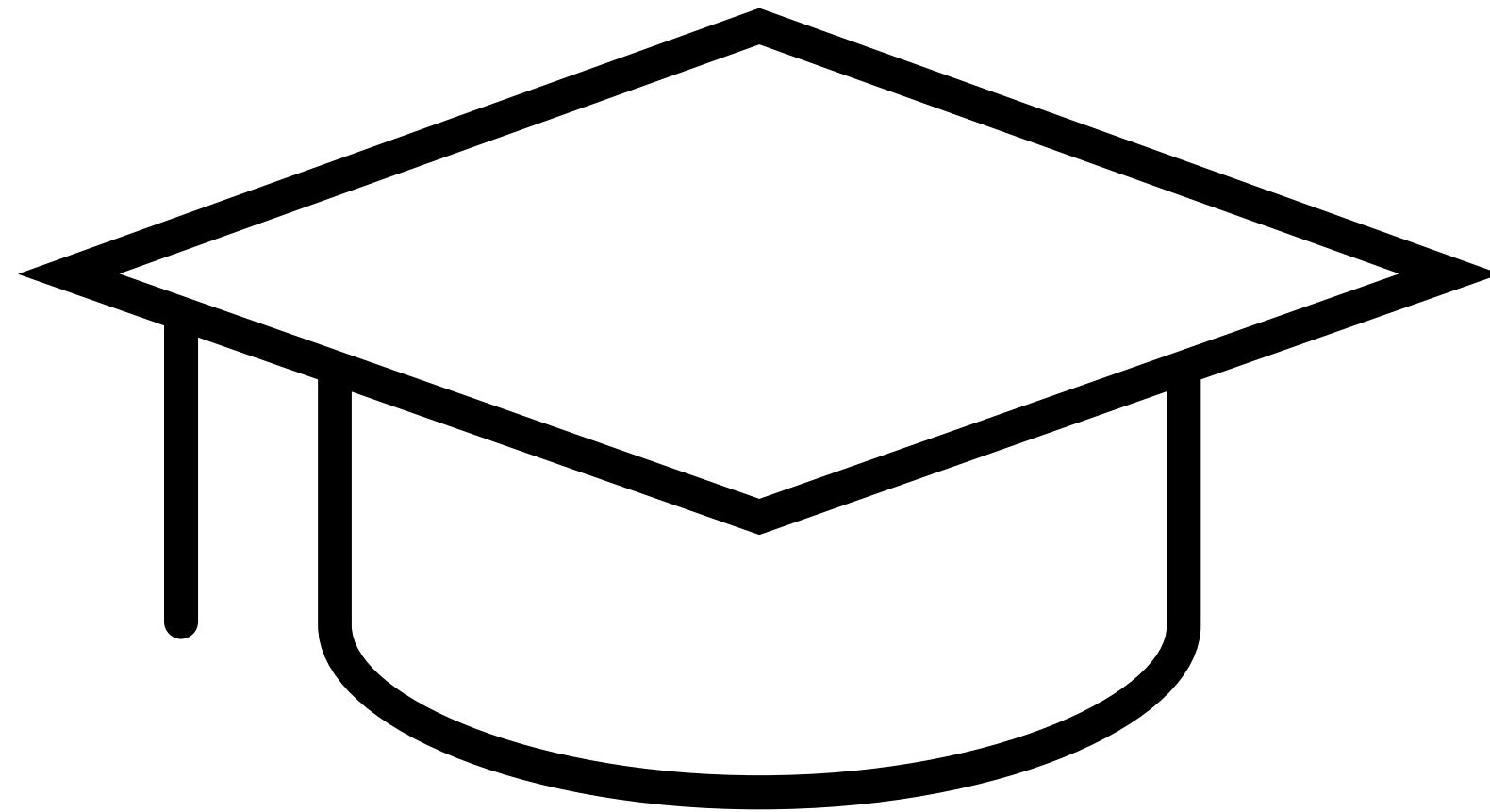


**AANSLUITING
BELEVINGSWERELD**



INSPRAAK EN INVLOED

PARTICIPATIEF ONDERZOEK



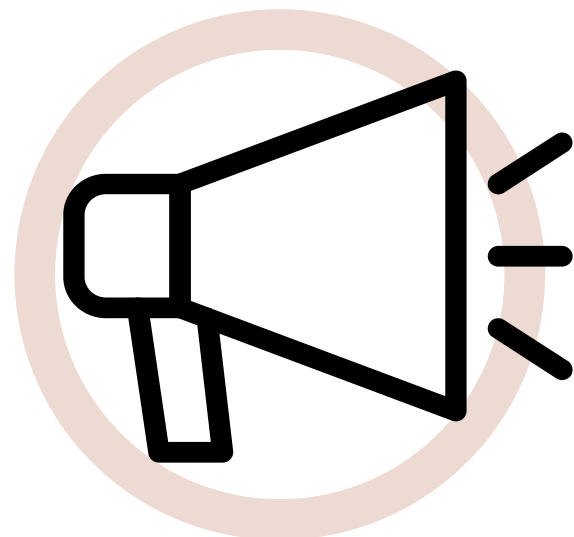
STAP IN DE ROL VAN ONDERZOEKER
EN BETREK LEERLINGEN ALS CO-ONDERZOEKERS



UITDAGINGEN BEGRIJPEN



OPLOSSINGEN BEDENKEN



ACTIE ONDERNEMEN

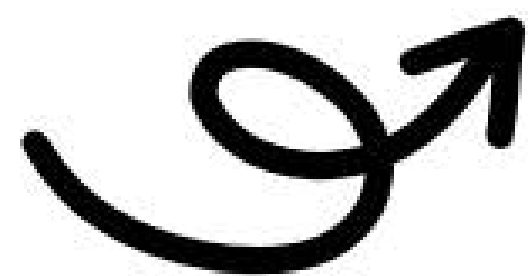


HOE PAK JE DAT AAN?

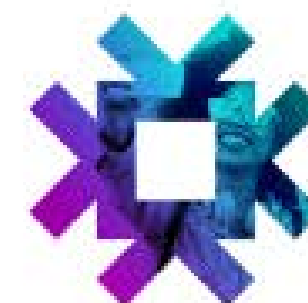
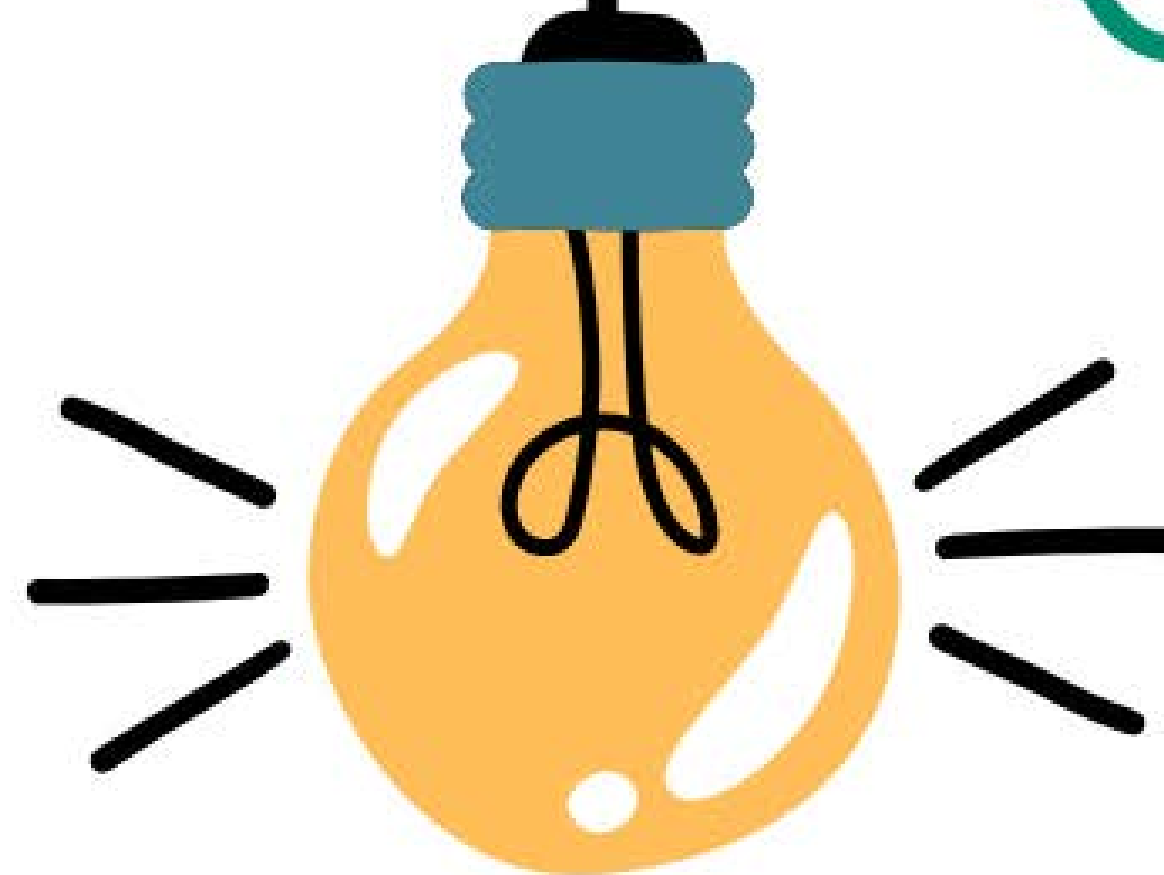


MEDIA

MOVEZ



Erasmus University Rotterdam

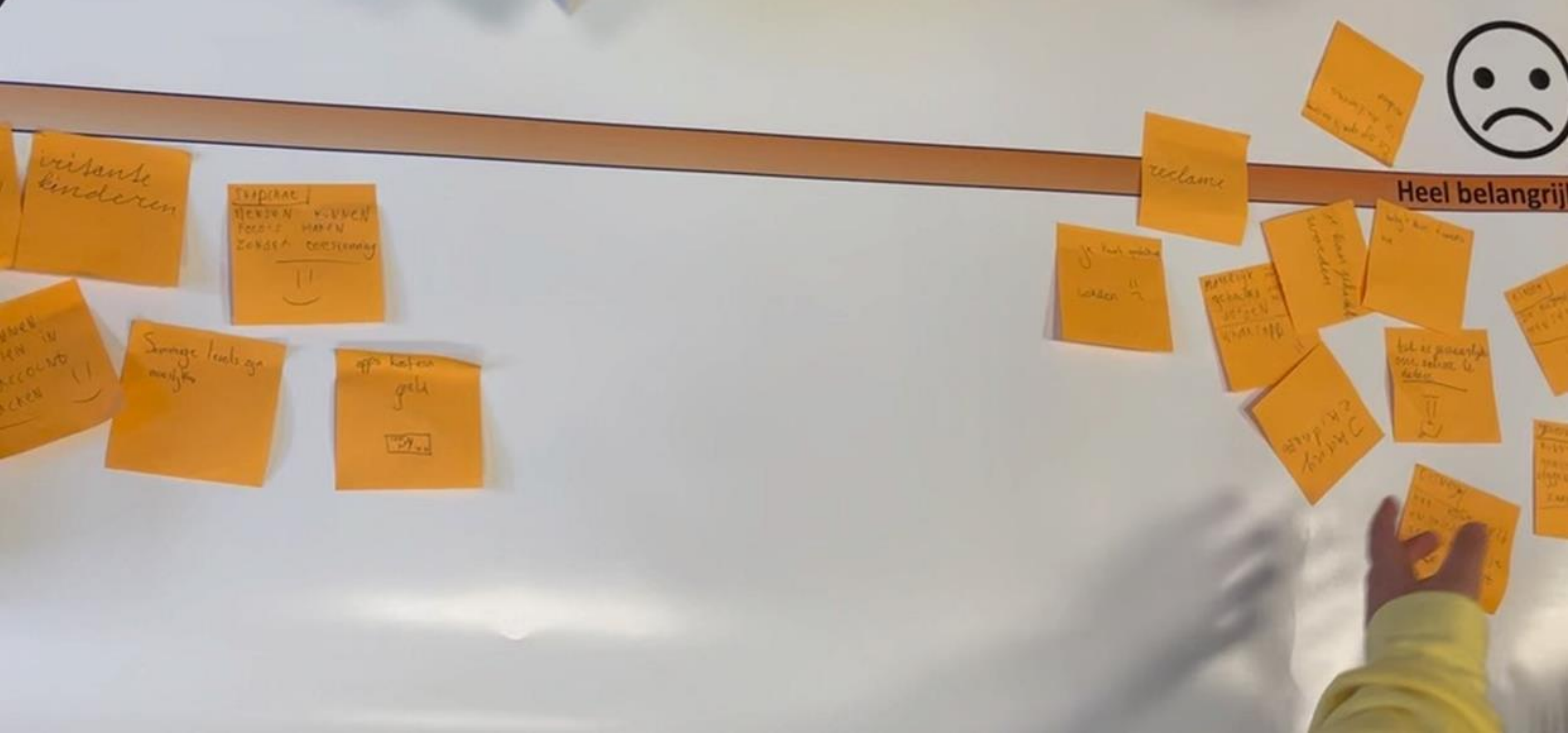


MOVEZ
NETWORK

STAP 1: Verkennen van de digitale wereld



STAP 2: Kansen en risico's in kaart brengen



1/erslavim

STAPLES

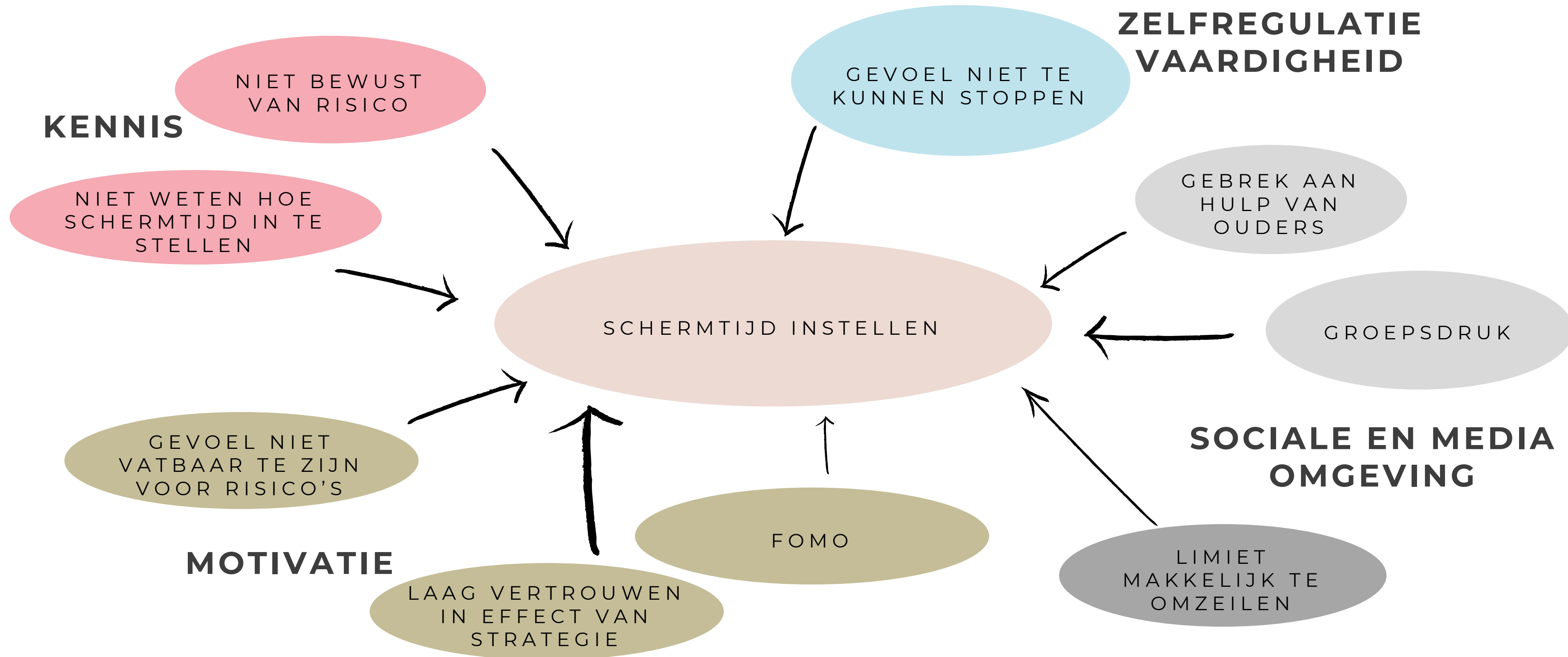
STAP 4: Actieplan maken en hindernissen identificeren

Pas je deze acties al toe?

Waarom niet?
Wat hindert jou?



HINDERNISSEN DOOR DE OGEN VAN KINDEREN



STAP 5: Oplossingen bedenken

MOVEZ NETWORK

Ouders/verzorgers

Mijn helpen met hun internet- en smartphone-gebruik.

Problemen met de telefoon of de computer oplossen.

Klasgenoten/vrienden

Mijn vrienden van mijn telefoon.

App-makers / site-bouwers

Meer apps maken.

geen gemeenschappelijke berichten meer posten.

Fittelen van het ongewenste gedrag en dingen.

Leerkrachten

het uitleggen over online risico's.

dit is nu tops over sites/platformen spelen/delen.

Niet praten maar doen.

hetgeen over hetal met de...

MOVEZ NETWORK

Influencers/content-creators

Deze video's maken over hoe mensen online veilig zijn.

Stappen met Post en Cam.

Politici/regelmakers

Eigen statuten voor mensen in de school.

de school kan het mogelijk is om te maken dat de school een meer veilige plek is.

Anderen?

Als je als een kind met een probleem hebt.

Geen hulp nodig.

Andere ideeën

STAP 6: Actie ondernemen



ik moet meer
buiten zijn
buitenspeken
kan ook leuk
zijn

ik krijg
last van
mijn
neus

A hand-drawn illustration on a piece of paper. It features a person with a speech bubble that says 'ik krijg last van mijn neus' (I get a headache from my nose). There is also a drawing of a house with a chimney and a window.

WAT ik

WIL DAT NIET Gebeurt

het spel moet
gt zijn

Vervolg

gepest worden

Hacker De hack De gehackte computer

Dit geldt ook voor als je iets kijkt.

zeis 7

bt

Verdrien

Bing

A hand-drawn illustration on a piece of paper. It features a person with a speech bubble that says 'Dit geldt ook voor als je iets kijkt.' (This also applies when you look at something). There is also a drawing of a house with a chimney and a window.

**GEBRUIK OM SAMEN MET
LEERLINGEN FOCUS VAN
LESPROGRAMMA OF ANDERE
ACTITEITEN TE BEPALEN**

ZET IN ALS LESPROGRAMMA

BETEKENISVOLLE PARTICIPATIE

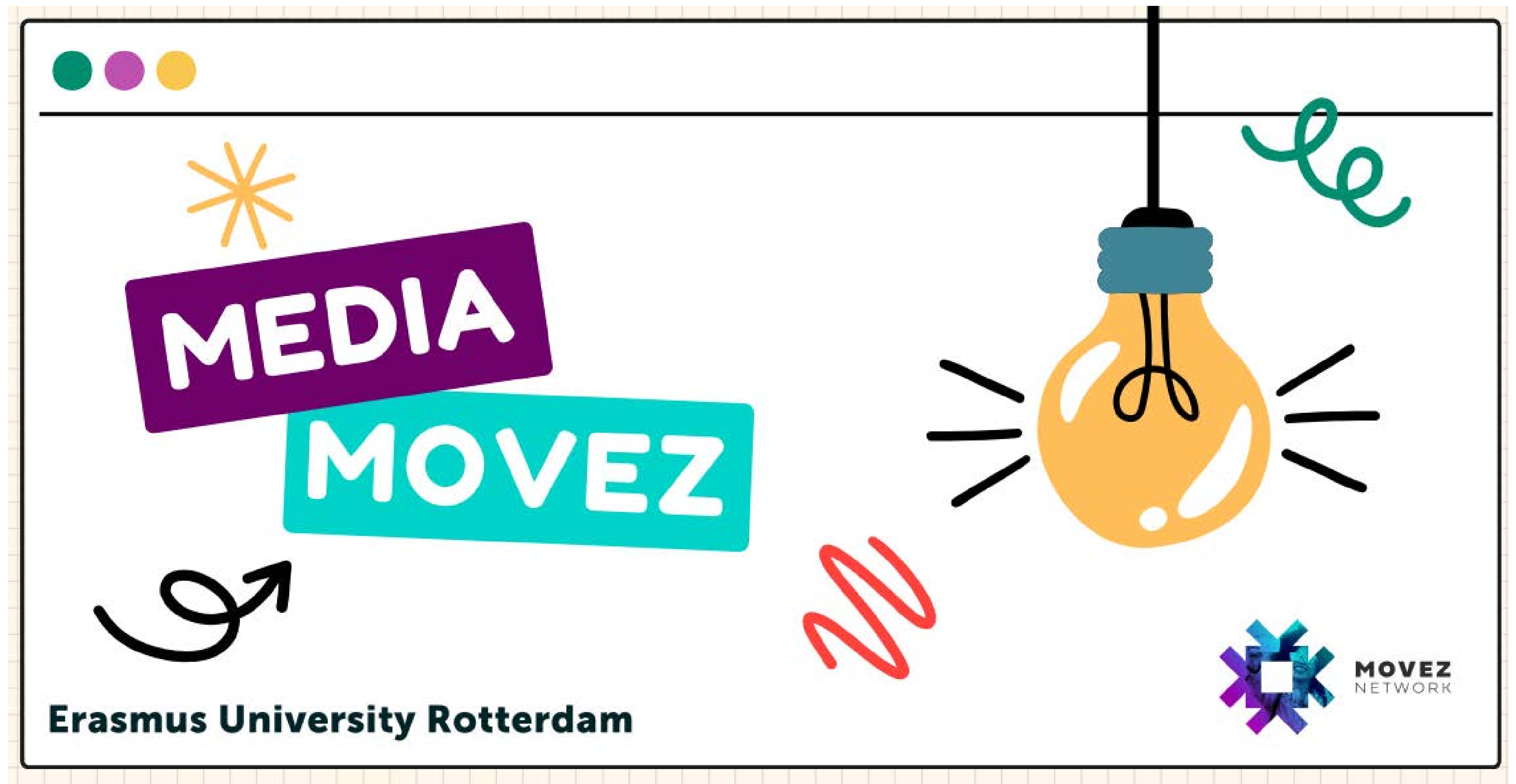


- **AUTONOMIE:** KEUZES, MEDEZEGGENSCHAP
- **COMPETENTIE:** POSITIEVE FEEDBACK, HULPMIDDELEN, BEGELEIDING
- **SOCIALE VERBONDENHEID:** SOCIALE STEUN, GEVOEL VAN VEILIGHEID

ZELFDETERMINATIETHEORIE
(DECI & RYAN (1985; 2000))



ZELF AAN DE SLAG?



<https://movez-network.eu/artikelen/het-mediamovez-programma/>



ESCAPE YOUR SCREEN

Leerkracht

Colofon

Erasmus University Rotterdam



Les en Escape Puzzels voor groep 6-7-8

Hoe ziet jouw online wereld eruit?

➤ **START DE LES**

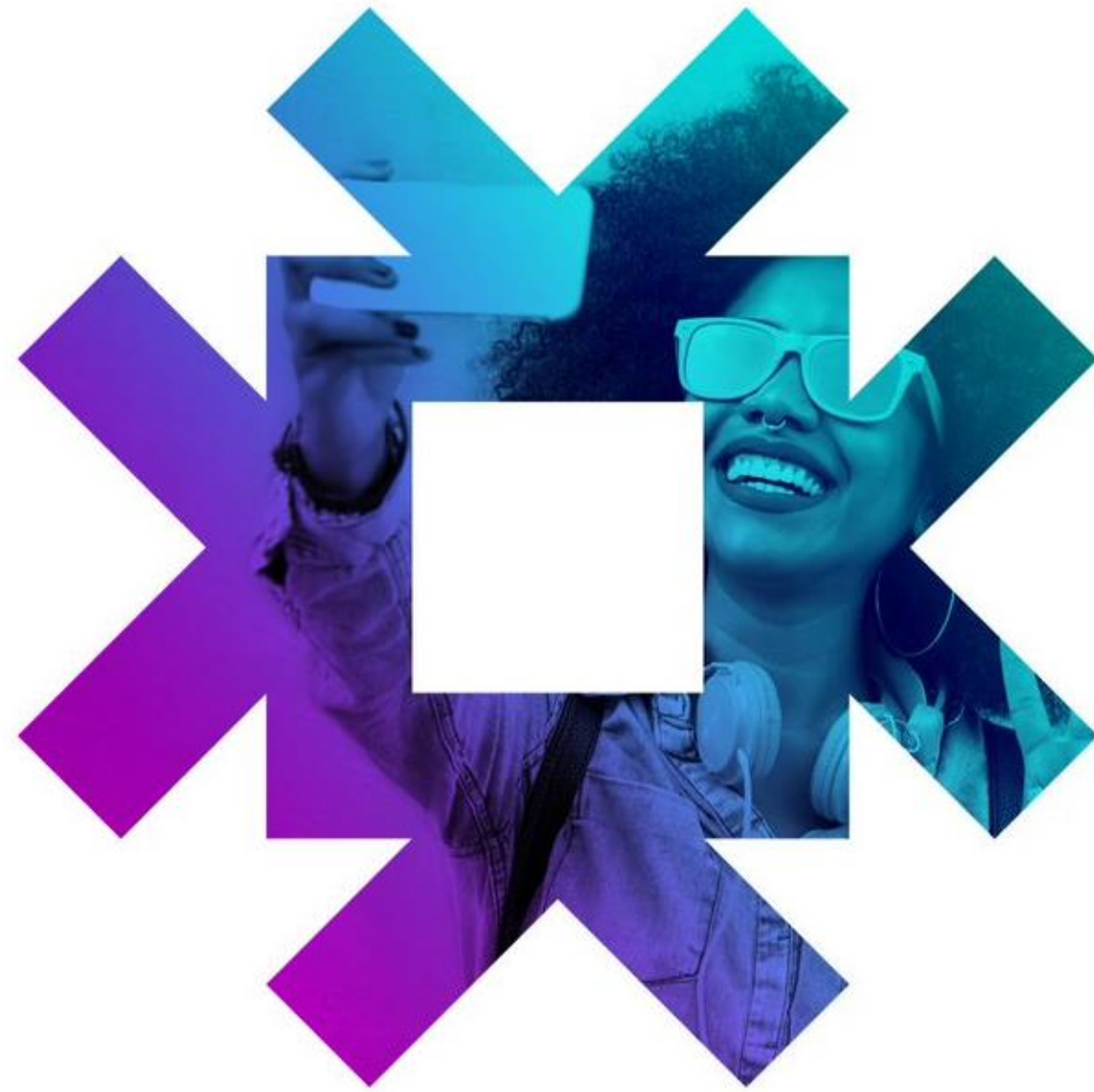
DIRECT NAAR:

Gesprekken

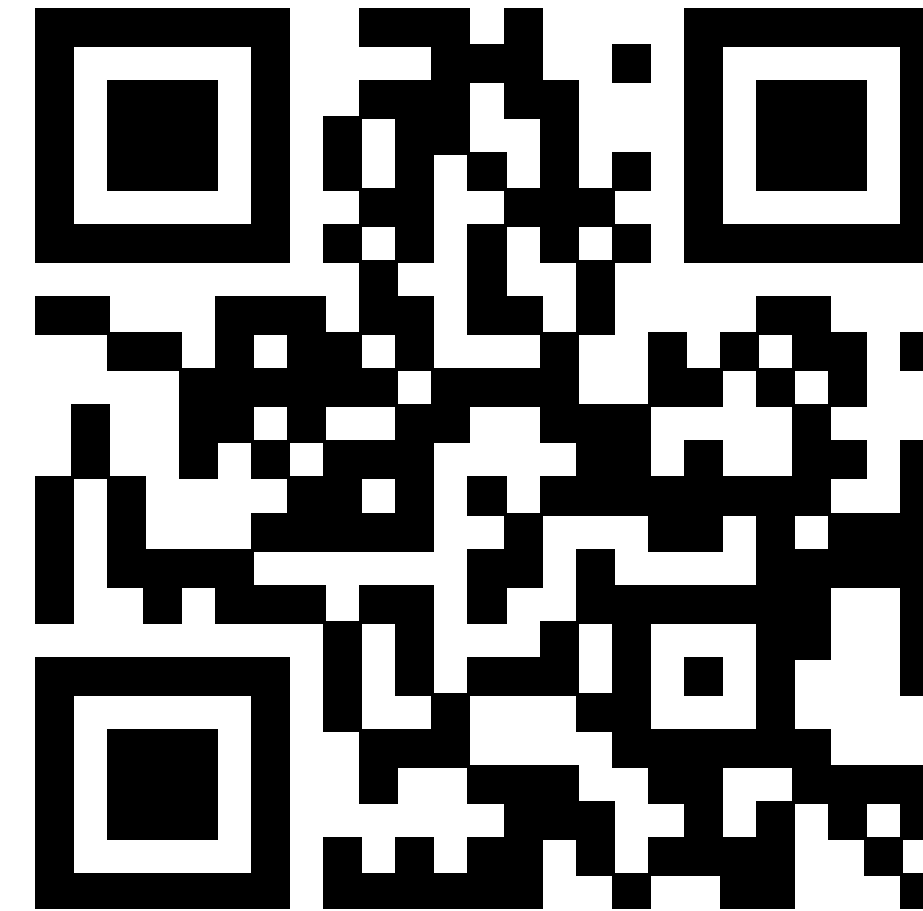
Escape puzzels

Downloads

<https://escapeyourscreen.nl/>



MOVEZ
NETWORK



edu.nl/79bw9



[Movez Network](#)



movez-network.eu