

Gesprekskaarten pedagogische inbedding digitale geletterdheid

Gebruik deze kaarten in een teamoverleg of op een studiedag om samen te verkennen hoe digitale geletterdheid pedagogisch kan worden ingebed. Elke kaart bevat het sleutelement, twee praktijkvoorbeelden en reflectievragen.

Doel: met het team onderzoeken hoe digitale geletterdheid pedagogisch kan worden ingebed, aan de hand van concrete voorbeelden en reflectievragen.

Werkwijze:

- **Vooraf lezen teamleden het artikel:**

Met deze pedagogische sleutelementen geef je digitale geletterdheid vorm [link]. Een gespreksleider zorgt voor de voortgang en vat plenair de opbrengsten samen.

- **Start met individuele reflectie (10 min):**

Alle teamleden krijgen één gesprekskaart (Toerusting, Oriëntatie of Aanmoediging). Lees in stilte het praktijkvoorbeeld en denk/schrijf naar aanleiding van de reflectievragen.

- **Bespreek in drietallen (20 min):**

Maak drietallen van teamleden met dezelfde gesprekskaart en wissel de reflecties uit. Wat valt op? Noteer inzichten of spanningsvelden.

- **Uitwisseling in het team (20 min):**

Elk drietal deelt plenair de inzichten en spanningsvelden.

- **Afronding (10 min):**

Formuleer samen drie concrete stappen om de pedagogische dimensie van digitale geletterdheid op jullie school of bij jullie bestuur te versterken.

- **Duur:** 60 minuten

Mogelijke vervolgstappen:

- Kom samen tot een complete lijst met gezamenlijke uitgangspunten en/of concrete stappen voor digitale geletterdheid ("In onze school...").
- De lijst kan later de basis vormen voor beleid of een schoolvisie op digitale geletterdheid en eventueel ook digitalisering.

Bijgaande drie gesprekskaarten zijn een werkvorm bij het artikel 'Met deze pedagogische sleutelementen geef je digitale geletterdheid vorm' van Kennisnet.

Gesprekskaart 1: Toerusting – digitale bagage en kritisch begrip

Denk samen na over wat jullie willen dat leerlingen kunnen en begrijpen in de digitale wereld, passend bij hun leeftijd, achtergrond en waar de school voor staat. Zorg ervoor dat leerlingen niet alleen leren hoe technologie werkt, maar ook nadenken over de invloed van die technologie op hun gedrag, op dat van anderen en op de wereld.

Praktijkvoorbeeld 1:

Een groep 7-leerkracht laat leerlingen kennismaken met programmeren via Scratch en Hedy. Leerlingen ontwerpen een eigen spel met een poppetje dat opdrachten uitvoert, reageren op elkaar en helpen elkaar met het schrijven van hun code. Zo ervaren ze stap voor stap en met elkaar hoe ze met eenvoudige logica iets werkends kunnen maken.

Praktijkvoorbeeld 2:

Een docent filosofie moedigt zijn leerlingen aan het digitaal vanzelfsprekende te bevragen. Zo laat hij hen nadenken over het gebruik van een leerling-administratiesysteem dat cijfers, gedrag en aanwezigheid registreert. Hij vraagt: oefent de school via zo'n systeem ook macht uit? En zo ja: hoe? Door zulke vragen leren leerlingen kritisch denken over technologie en hun eigen positie daarbij.

Reflectievragen:

- De kerndoelen zijn onderverdeeld in drie domeinen: praktische kennis en vaardigheden, ontwerpen en creëren, en de gedigitaliseerde wereld. Daaronder vallen verscheidene subdoelen. Welke digitale kennis en vaardigheden vinden wij essentieel voor onze doelgroep leerlingen?
- Hoe onderwijzen wij leerlingen niet alleen hoe technologie werkt, maar ook wat het met hen doet?
- Waar in ons curriculum leren leerlingen over waarden en aannames in de technologie zelf?

Gesprekskaart 2: Oriëntatie – waarden, gemeenschappelijkheid

Bespreek samen welke tradities, waarden en normen belangrijk zijn binnen jullie school, en vertaal deze bewust naar de manier waarop jullie met technologie omgaan. Zo worden keuzes rond technologie een weerspiegeling van wat jullie waardevol vinden. Daarmee geef je leerlingen een (impliciete) boodschap mee.

Praktijkvoorbeeld 1:

Een basisschool stelt, na overleg met alle leraren, duidelijk beleid vast voor het gebruik van laptops in de klas. De apparaten worden alleen ingezet voor creatieve opdrachten die zonder technologie niet kunnen. Op andere momenten liggen ze uit het zicht, achter een gesloten kastdeur, wat rust in het lokaal brengt. Zo laat de school zien: laptops zijn geen vanzelfsprekend onderdeel van elke les, maar middelen waarvoor je zorg draagt. Leraren geven zelf het voorbeeld door zorgvuldig met hun apparatuur om te gaan, en leerlingen leren hetzelfde te doen.

Praktijkvoorbeeld 2:

Een basisschool werkt met Chromebooks en gebruikt daarbij diensten als Gmail en Google Meet. Tegelijkertijd laat de school leerlingen ook kennismaken met andere digitale toepassingen, zoals DuckDuckGo, Startpage en Ecosia – zoekmachines die meer aandacht hebben voor privacy en duurzaamheid – en met de browser Firefox. Zo leren kinderen dat er alternatieven zijn en dat digitale keuzes ertoe doen. Google is niet de enige optie, en ook niet per se de beste. De school wil leerlingen bewust maken van verschillen tussen toepassingen: in werking, maar ook in waarden.

Reflectievragen:

- Welke waarden en tradities geven wij door in onze omgang met technologie?
- Hoe zien onze leerlingen die waarden terugkomen in onze keuzes voor platforms en toepassingen?
- Waar laten wij als school zien waarvan wij afstand nemen en wat we dus niet toelaten in onze digitale schoolsystemen?

Gesprekskaart 3: Aanmoediging – tot volwassenheid en verantwoordelijkheid in de digitale wereld

Denk samen na over hoe jullie letterlijk en figuurlijk ruimte kunnen creëren voor leerlingen om hun eigen rol en verantwoordelijkheid in de digitale wereld te ontdekken. Voer met leerlingen het gesprek over de momenten waarop dit al gebeurde en luister naar waar ze geraakt werden en wat ze daarvan leerden.

Praktijkvoorbeeld 1:

Leerlingen maken een brievenbusrobot en geven hun 'bot' een naam, zoals SjefBot of Holle Bolle Bot. Eén robot wordt de postbus van de klas: leerlingen kunnen er een brief in stoppen en ontvangen later een zorgvuldig geschreven antwoord van de leerkracht. Het project, *Message-in-a-bot*, laat zien dat aandacht tijd mag kosten. Door het schrijven en ontvangen van echte brieven ervaren leerlingen wat menselijke nabijheid en zorg betekenen, iets wat geen chatbot kan vervangen. Ook dát is digitale geletterdheid.

Praktijkvoorbeeld 2:

Een wiskundedocent geeft op het digibord uitleg over exponentiële groei. De 5 havoklas gaat vervolgens zelfstandig aan het werk. Eén leerling doet dat niet. Zij kijkt naar het bord, met een verwilderde blik op haar gezicht. De docent gaat naar haar toe, om haar te helpen. In plaats van de vraag te stellen: "Wat betekent exponentiële groei volgens jou?", zegt hij: "Wat betekent exponentiële groei voor jou?" Ze antwoordt: "Het doet me denken aan een roddel op Instagram." Ze blijkt te hebben meegedaan om een roddel verder te verspreiden op sociale media. De les heeft haar doen inzien dat haar ogenschijnlijk onschuldige 'like' grote gevolgen heeft voor anderen.

Reflectievragen:

- Waar ervaren leerlingen 'weerstand' of twijfel in digitale situaties en wat doen wij met die momenten?
- Op welke momenten in onze lessen raakt de digitale wereld aan wat het betekent om mens te zijn?