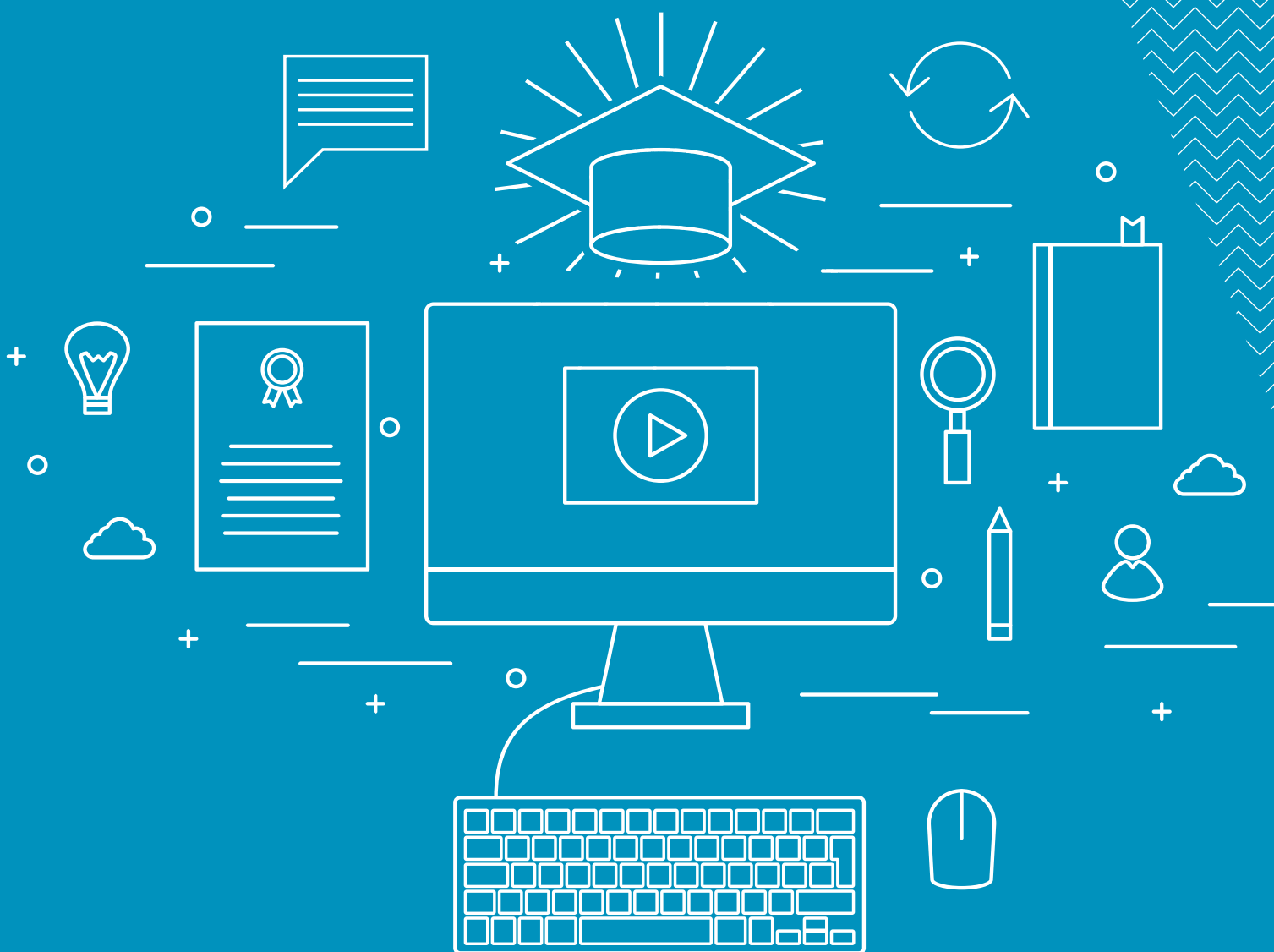


JOUW DIGITALE VAARDIGHEDEN ALS LEERKRACHT

DigCompEdu helpt



Vlaanderen
is onderwijs & vorming



INLEIDING

Ben jij je bewust van de ICT-competenties die een leerkracht nodig heeft om de digitale uitdagingen aan te kunnen?

DigCompEdu (European Framework for the Digital Competence of Educators) helpt je hierbij. Dit wetenschappelijk onderbouwd kader beschrijft wat het betekent voor jou als leerkracht om digitaal competent te zijn.

DigCompEdu bevat 24 competenties, verdeeld over 6 domeinen. De nadruk ligt niet op wat je technisch kan, maar vooral op hoe jouw onderwijs beter kan worden door digitale technologieën te gebruiken.

Domein 1 focust op professionele betrokkenheid;

Domein 2 focust op gebruiken, vinden, creëren en delen van digitaal lesmateriaal;

Domein 3 focust op het gebruik van digitale tools voor lesgeven en leren;

Domein 4 focust op digitaal toetsen en evalueren;

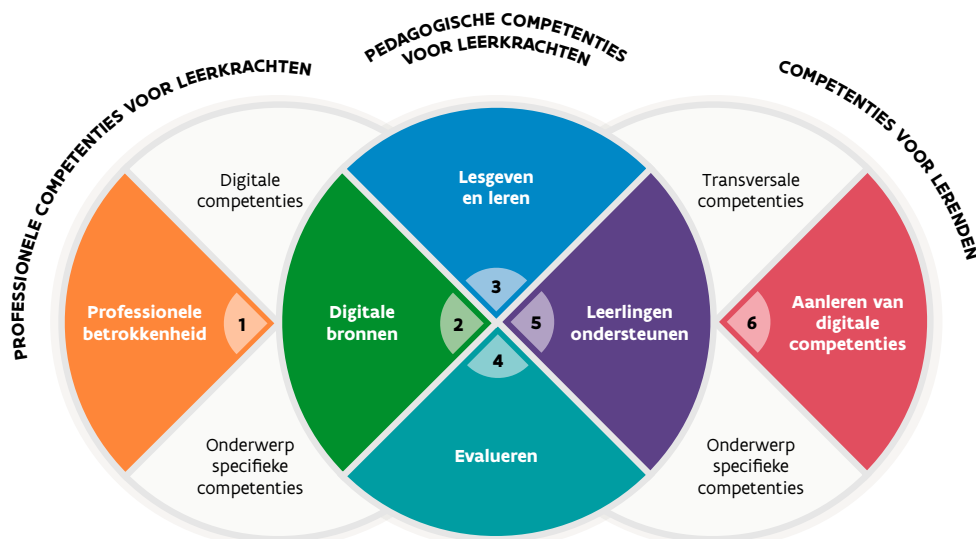
Domein 5 focust op het gebruik van digitale tools voor de ondersteuning van leerlingen;

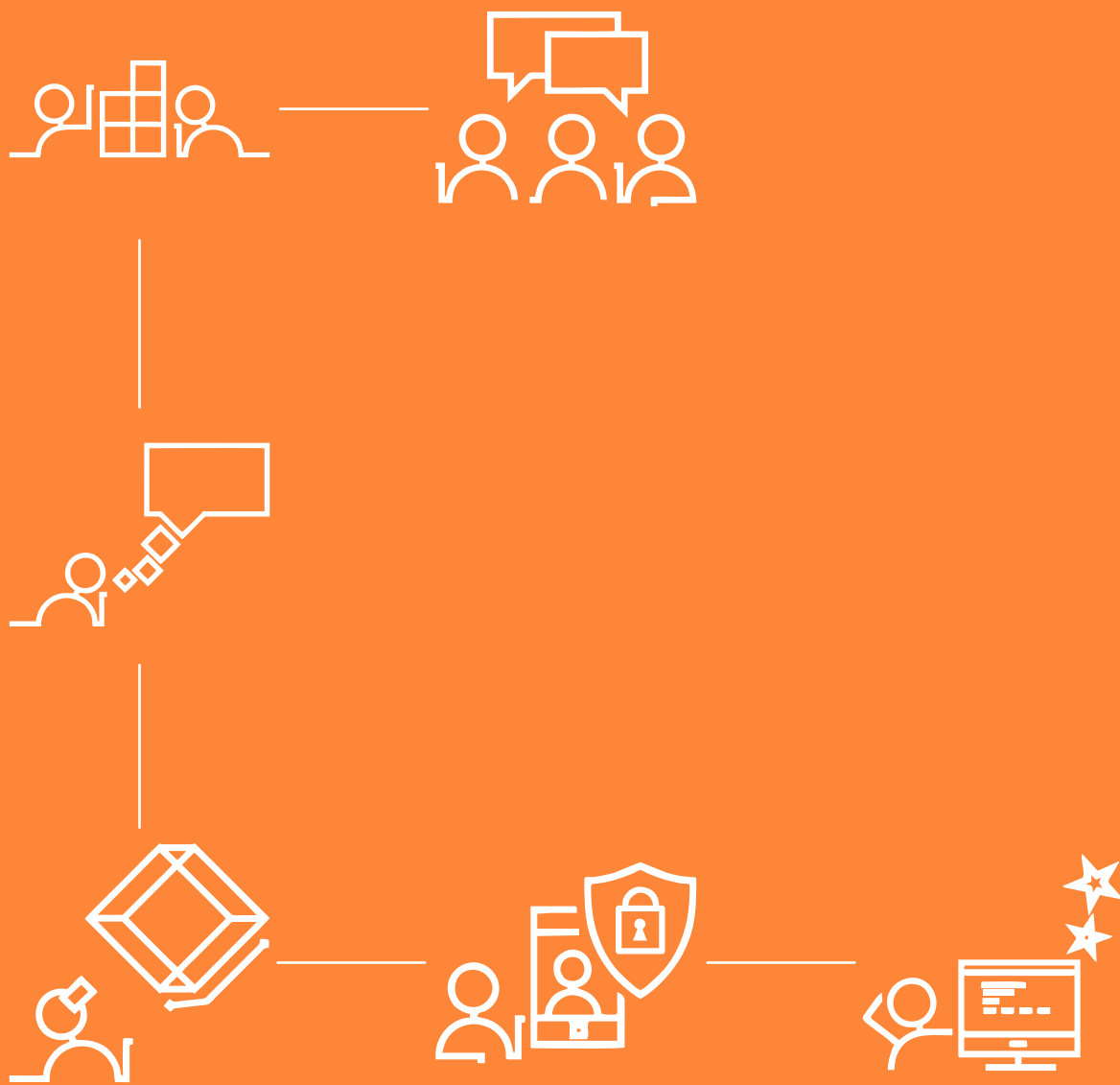
Domein 6 focust op aanleren van digitale competenties aan leerlingen.

Op volgende pagina's vind je:

- uitleg over elke ICT-competentie;
- hoe jij je ICT-niveau per competentie kan inschatten;
- tips en voorbeelden om ICT beter in te zetten;
- inspirerende materialen.

Opmerking: wanneer we in dit document spreken over leerlingen, dan bedoelen we zowel leerlingen, studenten als cursisten.

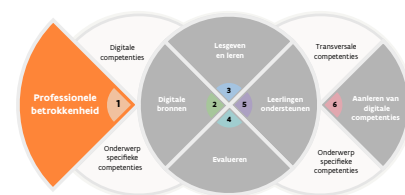




PROFESSIONELE BETROKKENHEID

DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

- 1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU
- 1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING
- 1.3 REFLECTIE
- 1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR
- 1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS
- 1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN



BEGINNER

Zelden gebruik maken van digitale technologieën om te communiceren met collega's, ouders of leerlingen.

ONTDEKKER

Weinig gebruik maken van digitale technologieën om te communiceren binnen de schoolcontext.

GEBRUIKER

Regelmatig maar bijna altijd via dezelfde weg communiceren met collega's, ouders of leerlingen.

EXPERT

Regelmatig digitale communicatiemiddelen gebruiken en kiezen in functie van wat en aan wie gecommuniceerd wordt.

KARTREKKER

Gebruikte communicatiemiddelen evalueren en bespreken om de efficiëntie te verhogen.

PIONIER

Communicatiestrategieën helpen ontwikkelen.

MEER INFO:



DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU

1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING

1.3 REFLECTIE

1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR

1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS

1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN

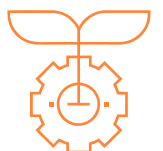
Digitale technologieën gebruiken om de communicatie met collega's, leidinggevenden, leerlingen en ouders te verbeteren.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Gebruik berichtenservices die je zelf kent, zoals WhatsApp, Facebook Messenger, sms... Maak hierover duidelijke afspraken (op schoolniveau).
- Gebruik een digitaal platform zoals Bingel, Kabas, Google Classroom, Schoolware, Microsoft Teams, Smartschool, Moodle, Canvas ... om taken en oefeningen klaar te zetten.
- Communiceer op een verantwoordelijke en ethische manier met technologie, bijvoorbeeld door het respecteren van netiquette (gedragsregels bij het schrijven van e-mails, Facebookberichten ...).



- Kies een passend communicatiemiddel in functie van het beoogde doel: e-mail voor de regelmatige communicatie, videogesprek voor een oudercontact ... Beperk het aantal communicatiekanalen.
- Pas je communicatie aan naargelang je doelgroep: e-mail voor contact met ouders, berichten in Google Classroom of Microsoft Teams voor communicatie met leerlingen ...
- Communiceer, als het aangewezen is, digitaal over punten en competenties (bv. digitale rubrics) via Schoolware, Smartschool, Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle, Canvas ...



- Bespreek met de betrokkenen de manier waarop je communiceert en pas je werkwijze aan indien nodig.
- Help mee een uniforme communicatiestrategie te ontwikkelen op schoolniveau.

DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU

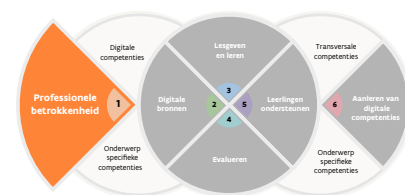
1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING

1.3 REFLECTIE

1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR

1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS

1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN



BEGINNER

Zelden digitaal samenwerken met collega's binnen en/of buiten de eigen school.

ONTDEKKER

Bewust zijn van en beperkt gebruik maken van basisfunctionaliteiten van technologie voor samenwerking.

GEBRUIKER

Technologie gebruiken om zaken uit de praktijk te delen en uit te wisselen.

EXPERT

Actief ideeën uitwisselen en samen met anderen digitale bronnen ontwikkelen.

KARTREKKER

Verbeteren van de eigen competenties n.a.v. feedback en/of ideeën opgedaan in samenwerkingsverbanden.

PIONIER

Andere leerkrachten (ook buiten het eigen team) helpen om hun vaardigheden te ontwikkelen.

MEER INFO:



DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU

1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING

1.3 REFLECTIE

1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR

1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS

1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN

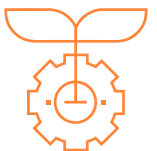
Digitale technologieën gebruiken voor samenwerking en interactie met collega's en/of andere belanghebbenden uit het onderwijs.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Wissel documenten uit met collega's door middel van e-mailbijlagen.
- Hou je lesmateriaal digitaal bij zodat je het makkelijker kan delen.



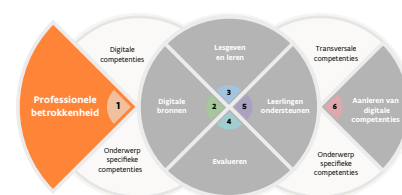
- Maak gebruik van de mogelijkheden van Google Drive, OneDrive, Canva, Xerte, H5P, Dropbox ... om samen met collega's te werken aan leermiddelen.
- Wissel ideeën, ervaringen en goede voorbeelden uit op sociale media (Facebookgroepen, Pinterest ...) en websites zoals KlasCement.



- Maak deel uit van lerende netwerken om ervaringen uit te wisselen en de eigen competenties te verbeteren.
- Stimuleer en ondersteun collega's bij het online samenwerken.
- Experimenteer met nieuwe en innovatieve programma's om samen te werken.

DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

- 1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU
- 1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING
- 1.3 REFLECTIE**
- 1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR
- 1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS
- 1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN



ONTDEKKER

Bewust zijn van de eigen opleidingsbehoeften en grenzen op het gebied van ICT-competenties.

BEGINNER

Onzeker zijn over de eigen ontwikkelingsbehoeften. Niet weten waar te moeten beginnen.

GEBRUIKER

Door middel van experimenten en peerlearning de eigen digitale didactiek verbeteren.

EXPERT

Hulpmiddelen gebruiken om de individuele digitale en didactische onderwijspraktijk te ontwikkelen.

KARTREKKER

Samen met anderen reflecteren over en verbeteren van de algemene onderwijspraktijk.

PIONIER

Innoveren in onderwijsbeleid en -praktijk.

MEER INFO:



DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU

1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING

1.3 REFLECTIE

1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR

1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS

1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN

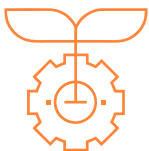
Reflecteren op het inzetten van gebruikte digitale technologie verbetert het pedagogisch en didactisch handelen.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Zoek hulp bij collega's om je digitale vaardigheden te verbeteren.



- Zoek actief naar best practices, cursussen of ander advies om de eigen digitale didactiek en bredere digitale competenties te verbeteren.
- Evalueer en bespreek met collega's hoe technologie kan worden gebruikt om te innoveren en de onderwijspraktijk te verbeteren.



- Volg het huidige onderzoek naar innovatief onderwijs en integreer onderzoeksresultaten in de klaspraktijk.
- Evalueer, reflecteer en bespreek het beleid en de uitwerking daarvan met betrekking tot het gebruik van technologie.
- Help collega's bij het ontwikkelen van hun digitale competentie.

DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU

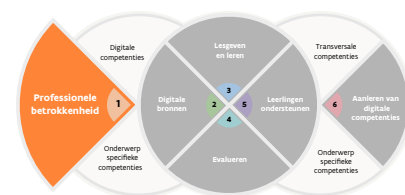
1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING

1.3 REFLECTIE

1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR

1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS

1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN

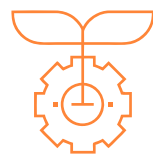


BEGINNER

Zelden of nooit gebruik maken van internet om kennis bij te werken.

ONTDEKKER

Gebruik maken van internet voor het updaten van kennis.



GEBRUIKER

Gebruik maken van internet om mogelijkheden voor continue professionele ontwikkeling te vinden.

EXPERT

Online kansen verkennen voor de continue professionele ontwikkeling.



KARTREKKER

Kritisch en strategisch gebruik van internet voor continue professionele ontwikkeling.

PIONIER

Gebruik van internet om continue professionele ontwikkeling aan collega's aan te bieden.



MEER INFO:



DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU

1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING

1.3 REFLECTIE

1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR

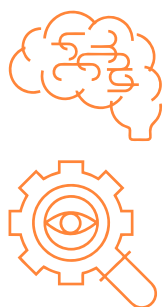
1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS

1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN

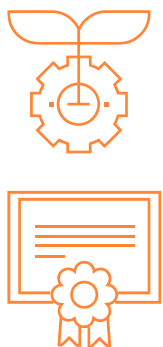
Gebruik maken van digitale technologieën en infrastructuur waarover je beschikt om je onderwijs te verbeteren.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Gebruik internet om vakspecifieke of didactische kennis bij te werken.
- Gebruik internet om geschikte cursussen en andere mogelijkheden voor professionele ontwikkeling te vinden (bijvoorbeeld conferenties).
- Raadpleeg online trainingsmateriaal zoals video's op YouTube, leerpaden, webinars ...



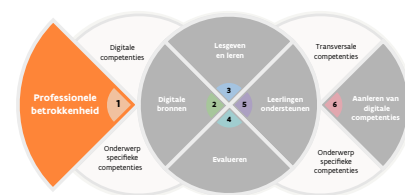
- Neem deel aan online cursussen en/of webinars.
- Wissel kennis uit in online groepen om je professioneel te ontwikkelen.
- Schrijf je in op nieuwsbrieven om op de hoogte te blijven van nieuwe digitale ontwikkelingen.



- Raadpleeg een reeks mogelijke online trainingen en selecteer degene die het beste aansluiten bij de eigen ontwikkelingsbehoeften, leervoorkeuren en beperkingen in tijd.
- Help anderen bij het verder ontwikkelen van hun digitale, pedagogische en didactische vaardigheden.
- Geef zelf online workshops en maak handleidingen of instructievideo's om je collega's te ondersteunen.

DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

- 1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU
- 1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING
- 1.3 REFLECTIE
- 1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR
- 1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS**
- 1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN



ONTDEKKER

Bepikt op de hoogte zijn van gevaren bij gebruik van ICT.

BEGINNER

Nauwelijks bewust zijn van (online) gevaren die komen kijken bij gebruik van ICT.

GEBRUIKER

Regelmatig maar eerder onbewust toepassen van privacy- en veiligheidsregels.

EXPERT

Regelmatig en bewust toepassen van veiligheidsregels bij het (online) gebruiken van ICT.

KARTREKKER

Kritisch afwegen van gebruikte veiligheidsmaatregelen.

PIONIER

Werken aan verantwoord gebruik van digitale tools binnen het team.

MEER INFO:



DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

- 1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU
- 1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING
- 1.3 REFLECTIE
- 1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR
- 1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS**
- 1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN

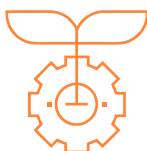
Een positieve en ethische bijdrage leveren aan de digitale wereld, en daarbij rekening houden met veilige en verantwoorde digitale praktijken.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Ken de hardware en software in jouw werkomgeving (smartboards, pc's, laptops, tablets ...). Zorg dat je over de juiste kennis en middelen beschikt om hier gebruik van te maken.
- Gebruik degelijke en veilige wachtwoorden en pas ze regelmatig aan.



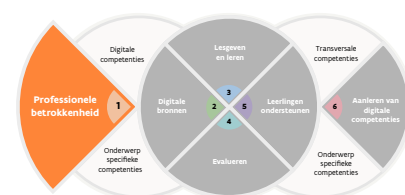
- Zorg voor een positieve uitstraling van de klas door activiteiten in de kijker te zetten via de schoolwebsite, blog, sociale mediakanalen ...
- Surf in privénavigatie of incognitomodus op internet.
- Pas cookievoorkeuren aan.
- Gebruik veilige paswoorden en tweefactorauthenticatie zoals itsme, eID, Google Authenticator, Microsoft Authenticator ...



- Stimuleer een positieve houding ten opzichte van digitale technologieën en moedig creatief en kritisch gebruik aan.
- Help mee aan het uitwerken van een beleid met betrekking tot het gebruik van wachtwoorden, posten van (foto)materiaal ...
- Controleer je wachtwoorden via bijvoorbeeld een wachtwoord kraaktest, databank met gelekte gegevens ...

DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

- 1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU
- 1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING
- 1.3 REFLECTIE
- 1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR
- 1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS
- 1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN



BEGINNER

Bijna uitsluitend steunen op de hulp van anderen om problemen op te lossen.

ONTDEKKER

Onzeker zijn over de manier waarop een probleem opgelost kan worden. Niet zeker weten waar te moeten beginnen.

GEBRUIKER

Gebruik maken van gekende platformen om digitale problemen op te lossen.

EXPERT

Actief en gericht op zoek gaan naar oplossingen voor digitale problemen.

KARTREKKER

De eigen grenzen opzoeken. Digitale problemen efficiënter proberen oplossen.

PIONIER

Andere leerkrachten (ook buiten het eigen team) helpen om digitale problemen op te lossen.

MEER INFO:



DOMEIN 1 - PROFESSIONELE BETROKKENHEID

- 1.1 COMMUNICATIE OP SCHOOLNIVEAU
- 1.2 PROFESSIONELE SAMENWERKING
- 1.3 REFLECTIE
- 1.4 DIGITALE TECHNOLOGIEËN EN INFRASTRUCTUUR
- 1.5 VERANTWOORD GEBRUIK VAN DIGITALE TOOLS
- 1.6 DIGITALE PROBLEMEN OPLOSSEN**

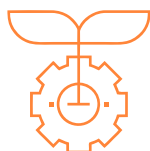
Problemen met hard- en software kunnen oplossen door gebruik te maken van verschillende methodes.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



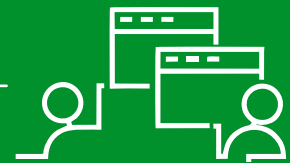
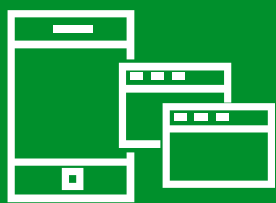
- Vraag anderen om uitleg, maar voer zelf de handelingen uit.
- Hou een lijstje bij van veelgebruikte handelingen, icoontjes ...



- Zoek oplossingen eerst op internet. Dat kan via een forum, filmpjes op YouTube, een Facebookgroep ...
- Maak gebruik van de helpfunctie die in de app of programma aanwezig is.



- Ondersteun collega's in het zelfstandig vinden van oplossingen.
- Voorzie stappenplannen, instructievideo's ... die collega's kunnen helpen om veelvoorkomende problemen zelfstandig op te lossen.



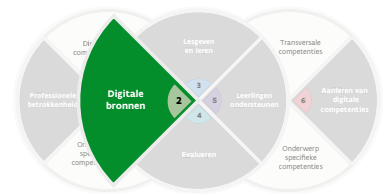
DIGITALE BRONNEN

DOMEIN 2 - DIGITALE BRONNEN

2.1 ZOEKEN EN SELECTEREN

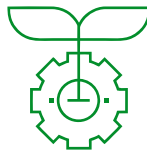
2.2 MAKEN EN AANPASSEN

2.3 BEHEREN, BEVEILIGEN EN DELEN



ONTDEKKER

Bewust zijn van en gebruik maken van digitale technologieën om bronnen te vinden.



BEGINNER

Nauwelijks gebruik maken van internet om bronnen te vinden voor lesgeven en leren.

GEbruiker

Identificeren en beoordelen van geschikte bronnen aan de hand van basiscriteria.



EXPERT

Identificeren en beoordelen van geschikte bronnen met behulp van complexe criteria.



KARTREKKER

Uitgebreid / aanvullend identificeren en beoordelen van geschikte middelen, rekening houdend met alle relevante aspecten.



PIONIER

Bevorderen van het gebruik van digitale bronnen in het onderwijs.

MEER INFO:



DOMEIN 2 - DIGITALE BRONNEN

2.1 ZOEKEN EN SELECTEREN

2.2 MAKEN EN AANPASSEN

2.3 BEHEREN, BEVEILIGEN EN DELEN

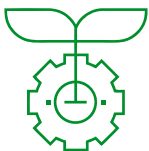
Een breed assortiment aan leermiddelen zoals beeld- en video-materiaal, werkbladen, digitale oefeningen,... zoeken en selecteren.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Gebruik eenvoudige trefwoorden om digitale bronnen te vinden die relevant zijn voor je lessen.
- Gebruik online platforms zoals KlasCement die educatieve bronnen aanbieden.
- Vergelijk gevonden materiaal zodat je een keuze kan maken op basis van je doelgroep en doel.



- Gebruik filters op educatieve websites (zoals KlasCement, Klasse, Mediawijs ...).
- Zoek naar rechtenvrije afbeeldingen, foto's, pictogrammen ...
- Controleer informatie uit bronnen met andere bronnen.



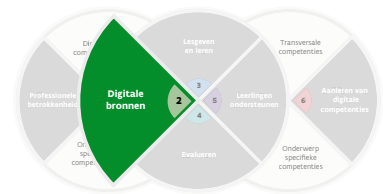
- Beoordeel de betrouwbaarheid en geschiktheid van bronnen en lesmateriaal op basis van een combinatie van criteria, waarbij ook de juistheid en neutraliteit worden gecontroleerd.
- Geef collega's advies over effectieve zoekstrategieën, geschikte websites en bronnen.

DOMEIN 2 - DIGITALE BRONNEN

2.1 ZOEKEN EN SELECTEREN

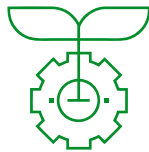
2.2 MAKEN EN AANPASSEN

2.3 BEHEREN, BEVEILIGEN EN DELEN



ONTDEKKER

Kunnen maken en aanpassen van educatief materiaal met behulp van basishulpmiddelen.



BEGINNER

Onveranderd gebruik maken van gevonden digitale bronnen.

GEBRUIKER

Bronnen maken en aanpassen met behulp van (enkele) meer geavanceerde functies.



EXPERT

Kunnen maken en aanpassen van geavanceerde digitale bronnen aan een concrete leercontext.



KARTREKKER

Al dan niet in samenwerking: creëren en aanpassen van bronnen rekening houdend met de leercontext, met behulp van (een reeks) geavanceerde strategieën.



PIONIER

Complexe, interactieve digitale bronnen maken en doorgeven van de eigen kennis aan collega's.

MEER INFO:



DOMEIN 2 - DIGITALE BRONNEN

2.1 ZOEKEN EN SELECTEREN

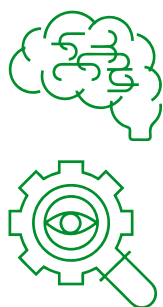
2.2 MAKEN EN AANPASSEN

2.3 BEHEREN, BEVEILIGEN EN DELEN

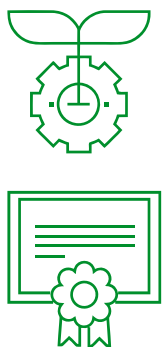
Nieuwe digitale leermiddelen kunnen maken, maar ook eigen en gevonden materialen kunnen aanpassen naar eigen noden en wensen.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Gebruik kantoorsoftware (LibreOffice, Microsoft Office, Google Workspace ...) voor het maken en wijzigen van bijvoorbeeld werkbladen en toetsen.
- Maak digitale presentaties voor educatieve doeleinden en/of pas ze aan.



- Integreer animaties, snelkoppelingen, multimedia of interactieve elementen in zelfgemaakte digitale bronnen zoals presentaties.
- Maak aanpassingen aan digitale leermiddelen die je gebruikt, zodat ze passen bij de leeractiviteiten. Denk aan: bewerken of verwijderen van onderdelen, aanpassingen van de algemene instellingen ...
- Hou rekening met auteursrecht en de licentieregeling als je bestaande leermiddelen aanpast.



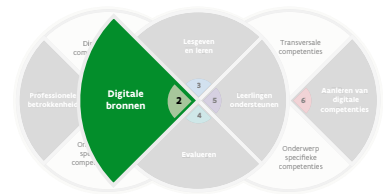
- Integreer interactieve elementen en games in educatieve bronnen. Denk aan: online modules, online toetsen, online leeractiviteiten gericht op samenwerking (bijvoorbeeld wiki's, blogs), games, apps, visualisaties ...
- Maak zelf apps, games, adaptieve leerpaden ... om lesdoelen te ondersteunen.
- Deel de door jou ontwikkelde leermiddelen met collega's binnen en buiten de organisatie.

DOMEIN 2 - DIGITALE BRONNEN

2.1 ZOEKEN EN SELECTEREN

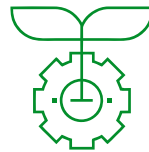
2.2 MAKEN EN AANPASSEN

2.3 BEHEREN, BEVEILIGEN EN DELEN



ONTDEKKER

Bronnen beheren en delen via standaard programma's.



BEGINNER

Bewaren van bronnen voor eigen toekomstig gebruik.

GEbruiker

(Online) bronnen delen en beveiligen voor de eigen klaspraktijk. Begrijpen van regels rond auteursrechten.

EXPERT

Bronnen delen met anderen, rekening houdend met privacy en auteursrecht.



KARTREKKER

Digitaal publiceren van zelfgemaakte bronnen.



PIONIER

Digitaal publiceren van zelfgemaakte bronnen met het oog op aanpassen n.a.v. feedback.



MEER INFO:



DOMEIN 2 - DIGITALE BRONNEN

2.1 ZOEKEN EN SELECTEREN

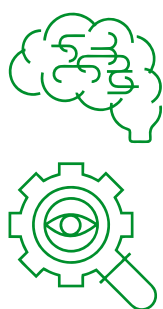
2.2 MAKEN EN AANPASSEN

2;3 BEHEREN, BEVEILIGEN EN DELEN

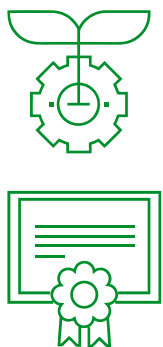
Digitale materialen overzichtelijk en veilig kunnen bijhouden. Privacyregels en auteursrecht respecteren.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



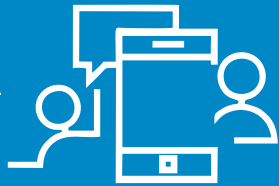
- Bewaar digitale gegevens (afbeeldingen, teksten ...) voor eigen gebruik.
- Geef mappen en bestanden een duidelijke en beschrijvende naam.
- Deel content via e-mailbijlagen of via links.
- Sta stil bij het feit dat sommige bronnen die op internet worden verspreid, auteursrechtelijk beschermd zijn.



- Deel lesmateriaal op virtuele leeromgevingen of blogs door deze te uploaden, koppelen of te integreren (embedden) in een leerroute.
- Bescherm op een effectieve manier gevoelige inhoud (examens, verslagen van leerlingen ...).
- Informeer naar de auteursrechtelijke regels die van toepassing zijn op de digitale bronnen (afbeeldingen, tekst, audio en film) die je gebruikt voor schooldoelinden.



- Verzamel digitale content (in uitgebreide databanken) en maak ze beschikbaar voor leerlingen of andere opleiders.
- Gebruik Creative Commons-licenties op zelfgemaakte bronnen die je online publiceert.
- Licht bronnen toe die je digitaal deelt en laat anderen reageren, beoordelen, wijzigen, beschikbaar of toevoegen. Denk hierbij aan toevoegen van je lesmateriaal op KlasCement.



LESGEVEN & LEREN

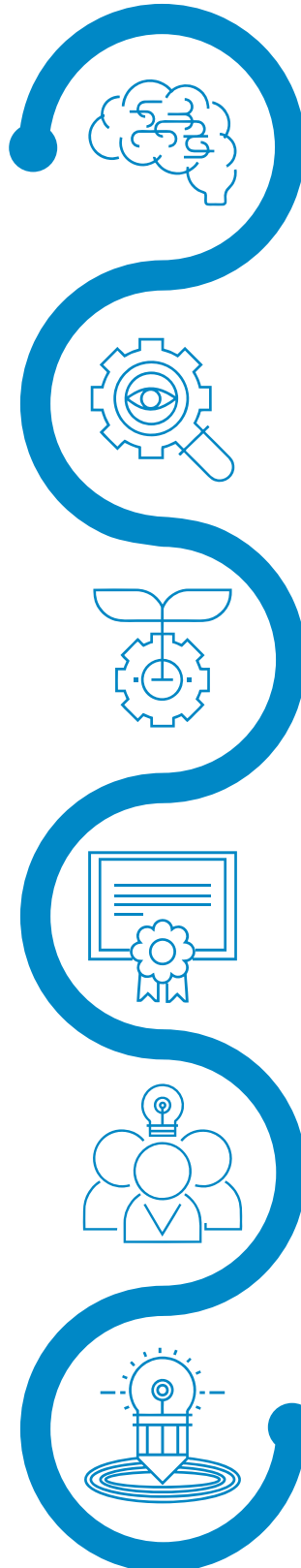
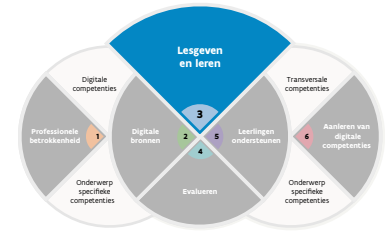
DOMEIN 3 - LESGEVEN EN LEREN

3.1 LESGEVEN

3.2 BEGELEIDING

3.3 SAMENWERKEND LEREN

3.4 ZELFSTUREND LEREN



BEGINNER

Weinig gebruik maken van digitale technologieën in de les.

ONTDEKKER

Basisgebruik van beschikbare digitale technologieën voor instructie.

GEBRUIKER

Zinvol gebruik maken van digitale technologieën tijdens het lesgeven.

EXPERT

Digitale technologieën doelbewust gebruiken om de kwaliteit van lessen te verhogen.

KARTREKKER

Flexibel en strategisch gebruik maken van digitale technologieën.

PIONIER

Digitale technologieën gebruiken om te innoveren tijdens het lesgeven.

MEER INFO:



DOMEIN 3 - LESGEVEN EN LEREN

3.1 LESGEVEN

3.2 BEGELEIDING

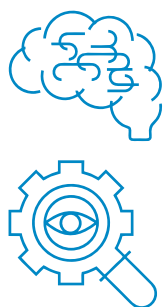
3.3 SAMENWERKEND LEREN

3.4 ZELFSTUREND LEREN

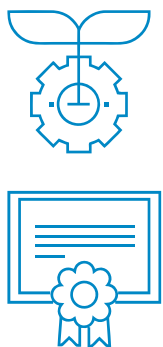
Ontwerpen, ontwikkelen en implementeren van technologie in de lessen om de leerresultaten te verhogen.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Gebruik digitale technologieën die de school beschikbaar stelt, zoals het smartboard en toestellen voor leerlingen.
- Kies voor digitale technologieën die de leerlingen meer actief bij de les betrekken, zoals quiztools, digitale polls, online woordenwolken ...
- Gebruik de digitale leeromgeving om je digitaal lesmateriaal te delen met leerlingen.



- Kies voor digitale technologieën die passen bij je gekozen leerdoelen (tijdens aanbreng, verwerving of verwerking van de leerstof).
- Controleer na de les de effecten van je gekozen digitale technologieën door middel van een quiz, exit ticket, woordenwolk ...
- Zet de digitale leeromgeving in als middel om interactie met je leerlingen te verhogen.



- Combineer verschillende digitale technologieën om in te spelen op de noden van de leerlingen.
- Zet digitale technologieën in die de online interactie van leerlingen stimuleert.
- Stimuleer en ondersteun collega's in het gebruik van digitale technologieën voor hun lesgeven.
- Ga na welk effect de gebruikte technologieën hebben op de leerresultaten van de leerlingen.

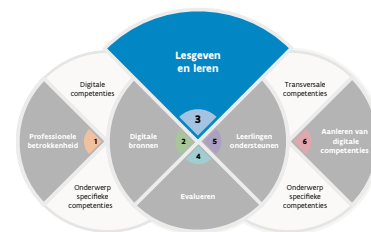
DOMEIN 3 - LESGEVEN EN LEREN

3.1 LESGEVEN

3.2 BEGELEIDING

3.3 SAMENWERKEND LEREN

3.4 ZELFSTUREND LEREN



BEGINNER

Nauwelijks gebruik maken van digitale technologieën voor interactie met leerlingen.

ONTDEKKER

Basis digitale strategieën of apps gebruiken om met leerlingen om te gaan.

GEBRUIKER

Regelmatig digitale technologieën gebruiken om de interactie met leerlingen te verbeteren.

EXPERT

Digitale technologieën gebruiken om monitoring en begeleiding te verbeteren.

KARTREKKER

Doelgericht gebruik maken van digitale technologieën om begeleiding en ondersteuning te bieden.

PIONIER

Gebruik van (nieuwe) digitale technologieën om de begeleiding te vernieuwen.

MEER INFO:



DOMEIN 3 - LESGEVEN EN LEREN

3.1 LESGEVEN

3.2 BEGELEIDING

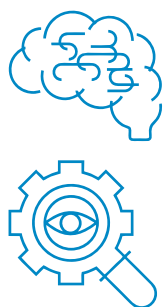
3.3 SAMENWERKEND LEREN

3.4 ZELFSTUREND LEREN

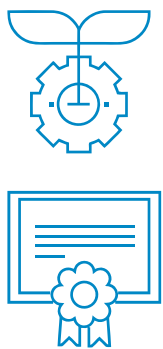
Digitale technologieën gebruiken om feedback te geven en reflectiekansen te creëren.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Communiceer met leerlingen via digitale middelen zoals e-mail of chat.
- Gebruik digitale communicatiemiddelen, bijvoorbeeld e-mail of chat, om te reageren op vragen of twijfels van leerlingen, bijvoorbeeld over huiswerkopdrachten.



- Gebruik een gemeenschappelijk digitaal communicatiekanaal om te reageren op de leerlingen.
- Communiceer met leerlingen in de digitale samenwerkingsomgeving om hun voortgang en gedrag te volgen en te zorgen voor individuele begeleiding en ondersteuning waar nodig.
- Creëer kansen voor de leerlingen om digitaal aan zelfreflectie te doen.



- Zorg voor de juiste ondersteuning aan leerlingen als je leeractiviteiten klaarzet in de digitale leeromgeving, bijvoorbeeld met een help- of FAQ-sectie, of met videotutorials.

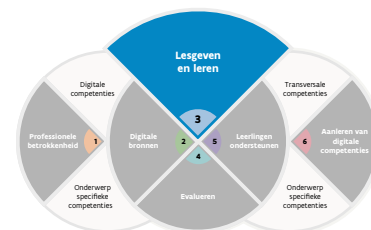
DOMEIN 3 - LESGEVEN EN LEREN

3.1 LESGEVEN

3.2 BEGELEIDING

3.3 SAMENWERKENDE LEREN

3.4 ZELFSTUREND LEREN



ONTDEKKER

Leerlingen aanmoedigen om digitale technologieën te gebruiken in hun samenwerkingsactiviteiten.

BEGINNER

Weinig tot nooit gebruik maken van digitale technologieën bij samenwerkend leren.

GEBRUIKER

Implementeren van digitale technologieën in het ontwerpen van samenwerkingsactiviteiten.

EXPERT

Digitale omgevingen gebruiken om samenwerkend leren te ondersteunen.

KARTREKKER

Digitale omgevingen gebruiken voor peerassessment en het gezamenlijk ontwikkelen van kennis van leerlingen.

PIONIER

Digitale technologieën gebruiken om de samenwerking tussen leerlingen te vernieuwen.

MEER INFO:



DOMEIN 3 - LESGEVEN EN LEREN

3.1 LESGEVEN

3.2 BEGELEIDING

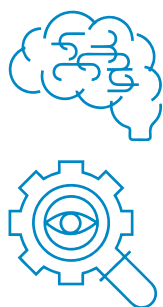
3.3 SAMENWERKEND LEREN

3.4 ZELFSTUREND LEREN

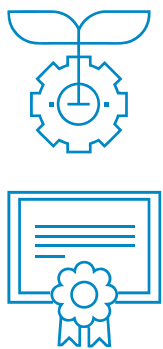
Digitale technologieën gebruiken die samenwerkend leren ondersteunen of versterken.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Gebruik een app of website om groepen samen te stellen.
- Moedig leerlingen aan om digitale technologieën te gebruiken als ze samenwerken (bijvoorbeeld informatie opzoeken op internet, resultaten van de samenwerking presenteren met een slideshow of foto ...).



- Laat leerlingen samen aan een presentatie werken in de cloud (Microsoft PowerPoint, Google Slides, Prezi ...), samen een document maken, samen aan een website werken, een digitaal vervolgverhaal schrijven ...
- Bewaak en begeleid de samenwerking van leerlingen in digitale omgevingen.
- Gebruik digitale technologieën om leerlingen in staat te stellen inzichten met anderen te delen en peerfeedback te ontvangen, ook op individuele opdrachten.



- Ontwerp en beheer verschillende leeractiviteiten gericht op samenwerking waarbij leerlingen verschillende technologieën gebruiken om gezamenlijk onderzoek te doen, documenten te delen en te reflecteren.
- Gebruik digitale technologieën om nieuwe mogelijkheden voor samenwerkend leren uit te vinden en deze te delen met collega's.

DOMEIN 3 - LESGEVEN EN LEREN

3.1 LESGEVEN

3.2 BEGELEIDING

3.3 SAMENWERKEND LEREN

3.4 ZELFSTUREND LEREN



ONTDEKKER

Leerlingen aanmoedigen om digitale technologieën te gebruiken in zelfregulerende leeractiviteiten.

BEGINNER

Weinig of niet gebruik maken van digitale technologieën voor zelfregulerend leren.

GEBRUIKER

Implementatie van digitale technologieën in het ontwerp van zelfregulerende leeractiviteiten.

EXPERT

Digitale omgevingen gebruiken om zelfregulerend leren volledig te ondersteunen.

KARTREKKER

Kritisch reflecteren op de digitale strategieën die worden gebruikt om zelfregulerend leren te bevorderen.

PIONIER

Ontwikkeling van nieuwe digitale mogelijkheden en/of pedagogisch-didactische benadering voor zelfregulerend leren.

MEER INFO:



DOMEIN 3 - LESGEVEN EN LEREN

3.1 LESGEVEN

3.2 BEGELEIDING

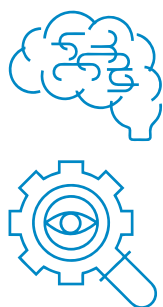
3.3 SAMENWERKEND LEREN

3.4 ZELFSTUREND LEREN

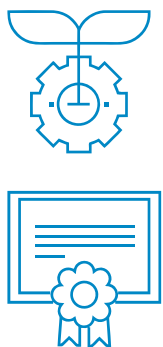
Digitale technologieën gebruiken om de leerlingen hun eigen leerproces in handen te laten nemen en hen verantwoordelijkheidszin bij te brengen.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Moedig leerlingen aan om digitale technologieën te gebruiken ter ondersteuning van hun individuele leeractiviteiten en opdrachten, bijvoorbeeld voor het ophalen van informatie of het presenteren van resultaten.
- Laat leerlingen een digitale planning opstellen voor het zelfgestuurd leren.
- Laat leerlingen zelf keuzes maken die voor hen werken.



- Gebruik een online leeromgeving om leerlingen hun eigen leerproces in handen te laten nemen.
- Gebruik digitale technologieën zoals e-portfolio's en blogs om het leerlingen mogelijk te maken hun werk vast te leggen.
- Gebruik digitale technologieën voor zelfbeoordeling door de leerlingen.
- Gebruik software zoals mindmaps, miro, MURAL, Google Calendar... om te brainstormen en aan planning te werken.



- Varieer in de gebruikte werkvormen en digitale toepassingen.
- Reflecteer op de gebruikte digitale strategieën bij het bevorderen van zelfregulerend leren en stuur bij waar nodig.
- Ondersteun collega's in het gebruik van digitale technologieën om zelfgestuurd leren te stimuleren bij leerlingen.



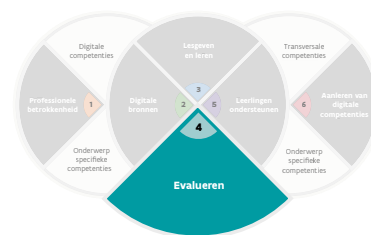
EVALUEREN

DOMEIN 4 - EVALUEREN

4.1 EVALUATIESTRATEGIEËN

4.2 ANALYSE VAN DATA

4.3 FEEDBACK EN PLANNING



ONTDEKKER

Integratie van digitale leertechnologieën in traditionele manieren van toetsen.

EXPERT

Strategisch gebruik van een reeks digitale toets- en beoordelings-instrumenten.

PIONIER

Ontwikkelen van innovatieve beoordelingsinstrumenten, gebruikmakend van digitale leertechnologieën.

BEGINNER

Weinig tot nooit gebruik maken van digitale beoordelingstools.

GEBRUIKER

Gebruik maken en aanpassen van bestaande digitale toets- en beoordelingsinstrumenten.

KARTREKKER

Beredeneerde keuzes maken met betrekking tot digitale beoordelingsinstrumenten en deze ontwikkelen en aanpassen waar nodig.

MEER INFO:



DOMEIN 4 - EVALUEREN

4.1 EVALUATIESTRATEGIEËN

4.2 ANALYSE VAN DATA

4.3 FEEDBACK EN PLANNING

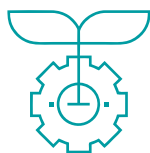
Digitale technologieën gebruiken om te evalueren.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Gebruik digitale technologieën om toetsen beter te maken, bijvoorbeeld door het toevoegen van audio of video bij het leren van talen.
- Gebruik digitale puzzels, sleepoefeningen ... om leerlingen te beoordelen.
- Maak een digitale opname van bv. een spreekopdracht om te evalueren.



- Maak gebruik van digitale rubrics voor de beoordeling van (digitale) opdrachten.
- Pas digitale toetsen of quizen aan voor eigen gebruik of maak er zelf.
- Gebruik digitale exit tickets en peilingsproeven zodat leerlingen weten hoever ze staan in hun leerproces.



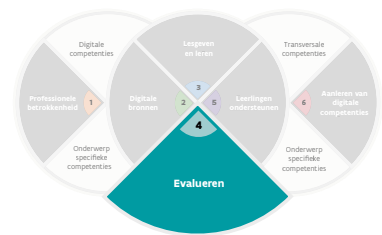
- Gebruik verschillende digitale beoordelingsinstrumenten, afgestemd op inhoud en technologie. Wees je bewust van de voor- en nadelen.
- Voorzie je digitale beoordelingsinstrumenten van feedback en opvolging.
- Geef collega's advies over het inzetten van digitale evaluatiestrategieën.

DOMEIN 4 - EVALUEREN

4.1 EVALUATIESTRATEGIEËN

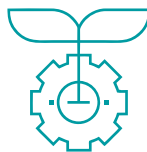
4.2 ANALYSE VAN DATA

4.3 FEEDBACK EN PLANNING



ONTDEKKER

Basisgegevens over de activiteit en prestaties van de leerlingen evalueren.



BEGINNER

Weinig gebruik maken van digitale gegevens om de voortgang van de leerlingen te monitoren.

GEBRUIKER

Evaluatie van meerdere digitale gegevens om het onderwijs te voeden.

EXPERT

Weloverwogen gebruik van digitale tools voor het genereren van data.



KARTREKKER

Gebruik digitale gegevens om na te denken over leerpatronen en leerstrategieën.

PIONIER

Innoveren van het genereren en evalueren van data.



MEER INFO:



DOMEIN 4 - EVALUEREN

4.1 EVALUATIESTRATEGIEËN

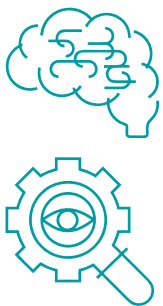
4.2 ANALYSE VAN DATA

4.3 FEEDBACK EN PLANNING

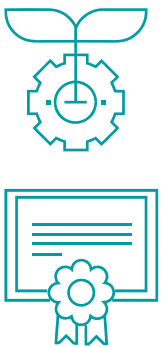
Digitale technologieën gebruiken om data over leerprocessen en -resultaten van leerlingen te verzamelen en te analyseren.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Gebruik digitale gegevens (cijfermateriaal, observaties, aanwezigheden ...) om leerlingen individueel feedback te geven.
- Pas lessen aan op basis van de verkregen digitale gegevens.



- Gebruik digitale leertechnologieën (bv. quizen, stelsystemen, games) om feedback te krijgen en te geven over de vorderingen van leerlingen.
- Bestudeer de grafische weergave van resultaten in dashboards (bijvoorbeeld in leerplatformen zoals Bingel, Kabas, Moodle...) om activiteiten te controleren en te visualiseren.
- Analyseer en interpreteer verschillende informatiebronnen om inzicht te krijgen in de voortgang van leerlingen.



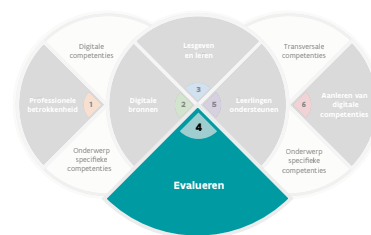
- Zoek naar manieren om gegevens uit lessen en toetsen te verzamelen, weer te geven en te delen met leerlingen.
- Werk op schoolniveau een uniforme aanpak uit rond het verzamelen en interpreteren van digitale data.

DOMEIN 4 - EVALUEREN

4.1 EVALUATIESTRATEGIEËN

4.2 ANALYSE VAN DATA

4.3 FEEDBACK EN PLANNING



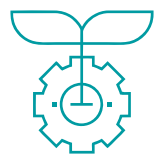
ONTDEKKER

In beperkte mate digitale technologieën gebruiken om feedback te geven.



BEGINNER

Weinig gebruik maken van digitale gegevens voor feedback aan leerlingen.



GEbruiker

Digitale technologieën regelmatig gebruiken om gerichte feedback te geven.



EXPERT

Digitale gegevens implementeren in het feedbackproces en daarbij gebruik maken van digitale technologieën.



KARTREKKER

Digitale technologieën gebruiken om gepersonaliseerde feedback en ondersteuning te geven aan leerlingen.

PIONIER

Digitale data gebruiken om de kwaliteit van onderwijs te evalueren en te verbeteren.



MEER INFO:



DOMEIN 4 - EVALUEREN

4.1 EVALUATIESTRATEGIEËN

4.2 ANALYSE VAN DATA

4.3 FEEDBACK EN PLANNING

Tijdens en na het lesgeven gebruik maken van digitale technologieën en gegevens om tijdige en gerichte feedback te geven aan leerlingen.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



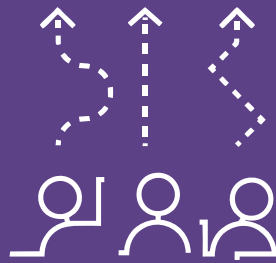
- Maak gebruik van de digitale leeromgeving om leerlingen feedback te geven.
- Verbeter opdrachten digitaal in je leeromgeving.
- Stel de resultaten van opdrachten digitaal ter beschikking van leerlingen.



- Zet digitale technologieën in om de vooruitgang van je leerlingen te monitoren.
- Zorg dat je inzicht hebt in feedback, feedup en feedforward.
- Deel je feedback via digitale technologieën met leerlingen zodat deze zijn vooruitgang kan raadplegen.



- Stel op basis van digitale gegevens een gepersonaliseerd plan op per leerling.
- Maak lessen die inzetten op differentiatie, gebruikmakend van de digitaal verzamelde data.
- Meet de effecten van je lessen aan de hand van verzamelde data.
- Ondersteun collega's in het geven van digitale feedback.



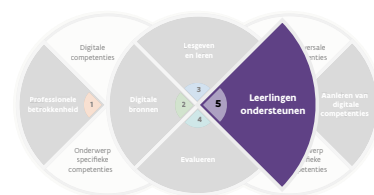
LEERLINGEN ONDERSTEUNEN

DOMEIN 5 - LEERLINGEN ONDERSTEUNEN

5.1 TOEGANKELIJKHEID EN INCLUSIE

5.2 DIFFERENTIATIE EN PERSONALISATIE

5.3 ACTIEVE BETROKKENHEID



BEGINNER

Weinig rekening houden met specifieke noden van alle lerenden bij het gebruik van technologie.

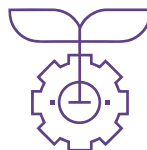
ONTDEKKER

Bewust zijn van problemen rond toegankelijkheid en inclusie.



GEbruiker

Rekening houden met toegankelijkheid en inclusie.



EXPERT

Toegankelijkheid en inclusie mogelijk maken.



KARTREKKER

Toegankelijkheid en inclusie verbeteren.



PIONIER

Nieuwe strategieën m.b.t. toegankelijkheid en inclusie toepassen.



MEER INFO:



DOMEIN 5 - LEERLINGEN ONDERSTEUNEN

5.1 TOEGANKELIJKHEID EN INCLUSIE

5.2 DIFFERENTIATIE EN PERSONALISATIE

5.3 ACTIEVE BETROKKENHEID

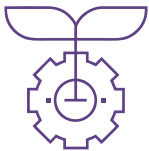
Rekening houden met de specifieke noden van alle leerlingen of cursisten door middel van en bij het gebruik van digitale technologieën.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Maak gebruik van voorleessoftware zoals SprintPlus, Alinea, Kurzweil3000 ... voor leerlingen die dit nodig hebben.
- Maak gebruik van duidelijke lettertypes en kies voor kleurgebruik dat toegankelijk is voor alle leerlingen.
- Ga na of het niveau van de gebruikte digitale tools passend is voor alle leerlingen.



- Stem je (digitaal) lesmateriaal af op de behoeften van alle leerlingen.
- Kies voor digitale technologieën die toestaan dat alle leerlingen passend worden ondersteund.



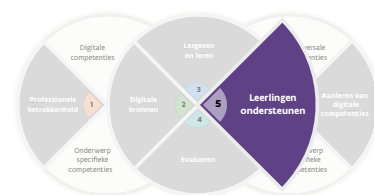
- Stimuleer je leerlingen om de aangeleerde digitale vaardigheden, die voor hen ondersteunend werken, ook te integreren in hun dagdagelijks leven.

DOMEIN 5 - LEERLINGEN ONDERSTEUNEN

5.1 TOEGANKELIJKHEID EN INCLUSIE

5.2 DIFFERENTIATIE EN PERSONALISATIE

5.3 ACTIEVE BETROKKENHEID



ONTDEKKER

Bewust zijn van het potentieel van leertechnologieën voor gepersonaliseerd en gedifferentieerd leren.

BEGINNER

Weinig gebruikmaken van de mogelijkheden van technologie om gepersonaliseerd en gedifferentieerd leren aan te bieden.

GEbruiker

Leertechnologieën gebruiken voor gepersonaliseerd en gedifferentieerd leren.

EXPERT

Diverse leertechnologieën gebruiken en aanpassen voor gepersonaliseerd en gedifferentieerd leren.

KARTREKKER

Volledig en kritisch implementeren van gedifferentieerd en gepersonaliseerd leren.

PIONIER

Strategieën gebruiken voor gepersonaliseerd en gedifferentieerd leren. Innoveren, gebruikmakend van leertechnologieën.

MEER INFO:



DOMEIN 5 - LEERLINGEN ONDERSTEUNEN

5.1 TOEGANKELIJKHEID EN INCLUSIE

5.2 DIFFERENTIATIE EN PERSONALISATIE

5.3 ACTIEVE BETROKKENHEID

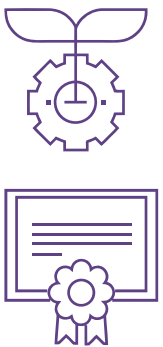
Digitale technologieën gebruiken om te differentiëren en gepersonaliseerd leren mogelijk te maken.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Voorzie extra digitale oefeningen op verschillende niveaus en voor verschillende interessegebieden.
- Wissel digitale werkvormen af.



- Maak gebruik van adaptieve leerpaden om leerlingen op hun niveau te laten oefenen.
- Gebruik digitale tools die inspelen op de individuele verschillen tussen leerlingen.
- Monitor je leerlingen in een geschikt dashboard en personaliseer hun lessen op individueel niveau.



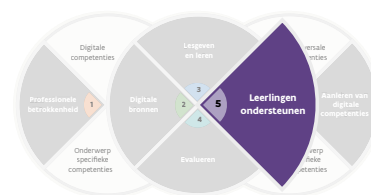
- Blijf op de hoogte van nieuwe technologische ontwikkelingen die helpen bij gedifferentieerd en gepersonaliseerd leren voor je leerlingen.
- Exploreer de mogelijkheden van gedifferentieerde en gepersonaliseerde activiteiten bij peer teaching, coaching, kritische vrienden, adaptieve leerpaden...

DOMEIN 5 - LEERLINGEN ONDERSTEUNEN

5.1 TOEGANKELIJKHEID EN INCLUSIE

5.2 DIFFERENTIATIE EN PERSONALISATIE

5.3 ACTIEVE BETROKKENHEID

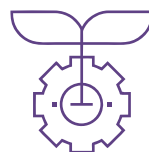


BEGINNER

Weinig gebruik maken van leertechnologieën om leerlingen te betrekken.

ONTDEKKER

Leertechnologieën gebruiken om leerlingen te betrekken.



GEBRUIKER

Actief gebruik van leertechnologieën door leerlingen bevorderen.

EXPERT

Gebruiken van leertechnologieën voor actieve betrokkenheid van leerlingen passend bij het onderwerp.



KARTREKKER

Volledig en kritisch implementeren van strategieën voor actief leren.

PIONIER

Innoveren in digitale strategieën voor actief leren.



MEER INFO:



DOMEIN 5 - LEERLINGEN ONDERSTEUNEN

5.1 TOEGANKELIJKHEID EN INCLUSIE

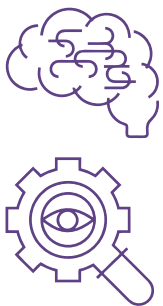
5.2 DIFFERENTIATIE EN PERSONALISATIE

5.3 ACTIEVE BETROKKENHEID

Digitale technologieën gebruiken om de leerling actief en creatief te betrekken.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



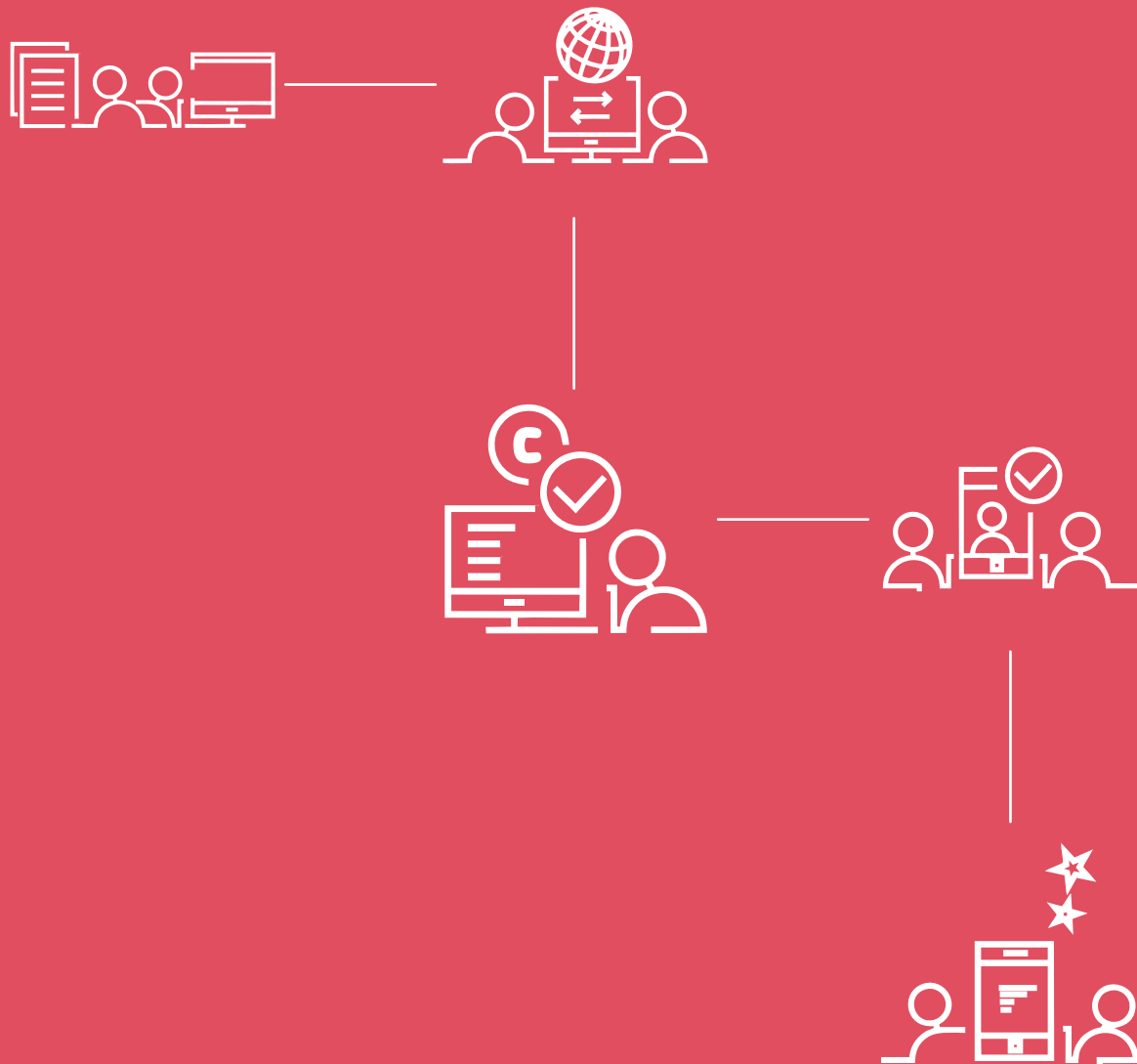
- Gebruik leertechnologieën om lessen en digitale leeractiviteiten op een motiverende en boeiende manier te visualiseren en uit te leggen, bijvoorbeeld door gebruik te maken van een namenwiel, polls, quizzes, woordenwolken ...



- Laat leerlingen tijdens de instructie actief en creatief gebruik maken van audio, video, animaties, games ...
- Selecteer geschikte leertechnologieën die betrokkenheid en creativiteit op verschillende manieren ondersteunen in een bepaalde leercontext of voor een specifiek leerdoel. Denk aan het gebruik van Classdojo, spelletjes ...



- Reflecteer op de gebruikte leertechnologieën om het activerend onderwijs te verbeteren en pas je methodes aan.
- Gebruik innoverende leertechnologieën zoals AR en VR om leerlingen actief en creatief te betrekken.
- Ondersteun collega's bij het implementeren van (nieuwe) leertechnologieën.



AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

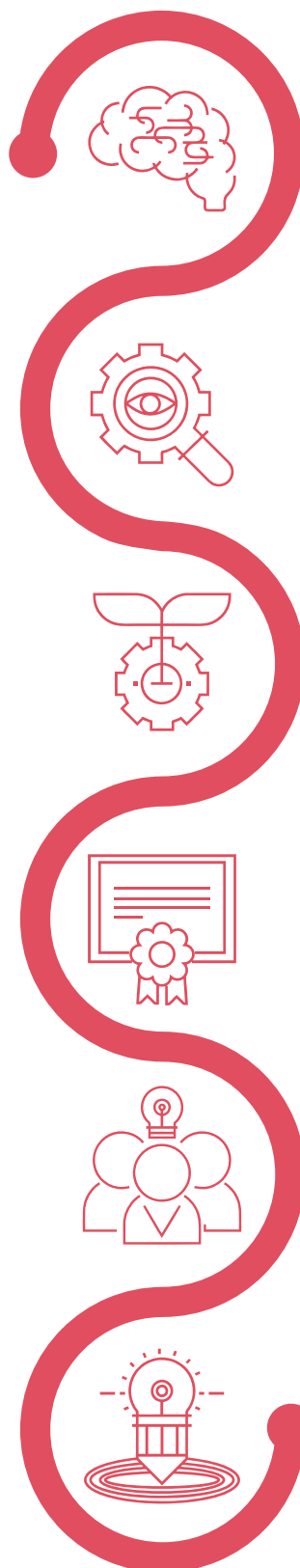
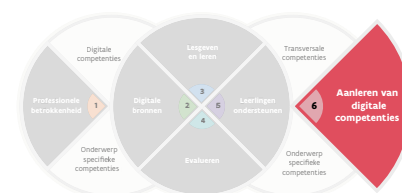
6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPLOSSEN



ONTDEKKER

Leerlingen aanmoedigen om online bronnen te gebruiken voor het zoeken, ophalen en beoordelen van informatie.

BEGINNER

Soms gebruik maken van strategieën om de informatievaardigheden van leerlingen te bevorderen.

GEbruiker

Implementeren van activiteiten ter bevordering van informatievaardigheden en mediawijsheid van leerlingen.

EXPERT

Gebruik maken van een reeks didactische strategieën om de informatievaardigheden en mediawijsheid van leerlingen te bevorderen.

KARTREKKER

Uitgebreid en kritisch bevorderen van informatievaardigheden en mediawijsheid van leerlingen.

PIONIER

Innovatieve strategieën gebruiken voor het bevorderen van informatievaardigheden en mediawijsheid van leerlingen.

MEER INFO:



DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

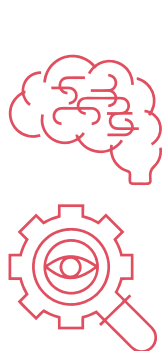
6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPLOSSEN

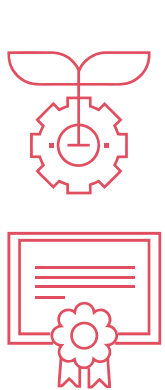
Leerlingen aanleren hoe zij gericht kunnen zoeken naar online informatie en hoe ze deze informatie kunnen beoordelen, ophalen en opslaan.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Moedig leerlingen aan om een digitaal woordenboek, encyclopedie, krant ... te gebruiken om informatie te vinden.
- Leer je leerlingen aan op welke manier ze de correctheid van hun digitale bronnen kunnen controleren, bijvoorbeeld met behulp van een checklist.



- Maak lessen die leren hoe informatie te vinden en de betrouwbaarheid ervan te beoordelen.
- Neem deel aan initiatieven die aandacht besteden aan informatievaardigheden en mediageletterdheid zoals De Schaal van M.
- Gebruik (verschillende) didactische mogelijkheden om leerlingen in staat te stellen informatie uit verschillende bronnen kritisch te vergelijken en zinvol te combineren.



- Reflecteer zelf en samen met je leerlingen over de impact die jouw initiatieven rond mediawijsheid hebben.
- Zorg ervoor dat leerlingen de aangeleerde vaardigheden ook in het dagdagelijkse leven toepassen.
- Reflecteer samen met je leerlingen over het eigen mediagedrag en dat van anderen.
- Draag bij aan een mediawijs schoolbeleid.

DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

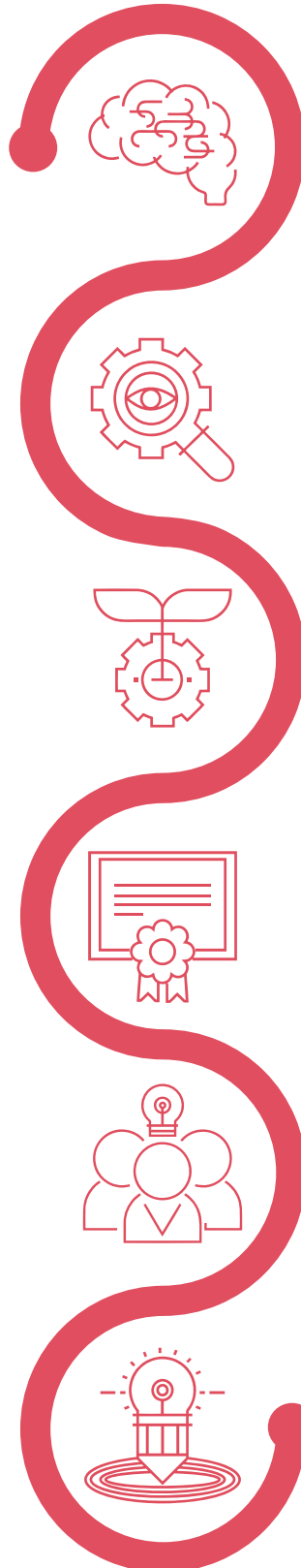
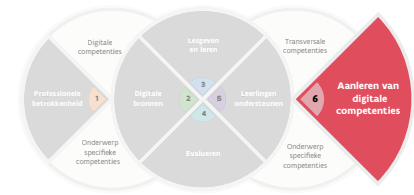
6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPLOSSEN



ONTDEKKER

Leerlingen aanmoedigen om digitale technologieën te gebruiken voor communicatie en samenwerking.

BEGINNER

Af en toe gebruik maken van strategieën om de digitale communicatie en samenwerking van leerlingen te bevorderen.

GEBRUIKER

Inzetten van activiteiten die digitale samenwerking en communicatie bevorderen.

EXPERT

Gebruiken van een reeks van didactische strategieën om de digitale communicatie en samenwerking van leerlingen te bevorderen.

KARTREKKER

De digitale communicatie en samenwerking van leerlingen uitgebreid en kritisch bevorderen.

PIONIER

Vernieuwende strategieën gebruiken om de digitale communicatie en samenwerking van leerlingen te bevorderen.

MEER INFO:



DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPLOSSEN

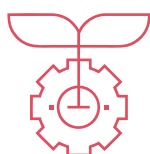
Leerlingen aanleren hoe ze moeten communiceren, participeren en samenwerken door gebruik te maken van digitale technologieën.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Laat leerlingen videobellen, chatten, werken met pictogrammen en/of emoticons ...
- Geef het goede voorbeeld door zelf digitaal te communiceren met je leerlingen.



- Bied leerlingen kansen om met verschillende communicatievormen te experimenteren.
- Leer leerlingen een gepast communicatiekanaal te gebruiken en normen en waarden te respecteren in het digitaal communiceren.
- Ga een samenwerkingsproject aan met andere klassen, scholen ... bijvoorbeeld via eTwinning Buurklassen.



- Pas je strategieën aan de doelgroep aan en hou rekening met de diversiteit van gebruikers in digitale omgevingen.
- Reflecteer, bespreek, herontwerp en moderniseer didactische strategieën om de digitale communicatie, participatie en samenwerking van leerlingen te bevorderen.
- Ga een e-twinning project aan met leerlingen in het buitenland.

DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

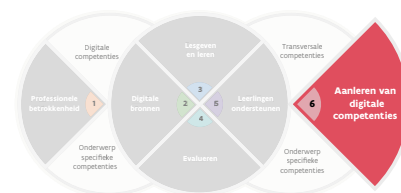
6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPLOSSEN



BEGINNER

Weinig gebruik maken van mogelijkheden om leerlingen digitale inhoud te laten creëren.

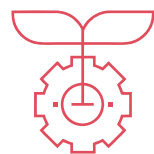
ONTDEKKER

Leerlingen aanmoedigen om digitale technologieën te gebruiken voor het maken van inhoud.



GEBRUIKER

Planmatig inzetten van activiteiten ter bevordering van de creatie van digitale inhoud door leerlingen.



EXPERT

Strategisch gebruik van didactische werkvormen ter bevordering van de creatie van digitale inhoud door leerlingen.



KARTREKKER

Het uitgebreid en kritisch bevorderen van digitale contentcreatie door leerlingen.



PIONIER

Innovatieve leeractiviteiten gebruiken om de digitale contentcreatie door leerlingen te bevorderen.



MEER INFO:



DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

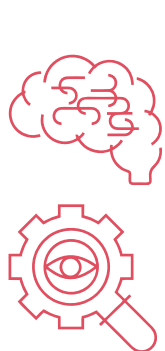
6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPLOSSEN

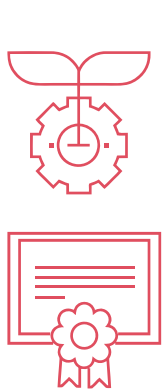
Leerlingen aanleren hoe ze alleen of in groep, met behulp van digitale technologieën, inhoud kunnen aanpassen en/of aanmaken.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Moedig leerlingen aan om digitale technologieën te gebruiken om bijvoorbeeld teksten, afbeeldingen en/of video's te produceren.
- Laat je leerlingen bronnen vermelden wanneer ze een werk inleveren.



- Leer leerlingen hun digitale documenten, foto's, video's ... veilig te publiceren en/of delen.
- Leer leerlingen hoe je auteursrechten en licenties op de juiste manier toepast en hoe ze digitale inhoud op de juiste manier kunnen hergebruiken.
- Gebruik de plagiaatscanner.



- Begeleid leerlingen bij het ontwerpen en publiceren van complexe digitale producten, bijvoorbeeld het maken van websites, blogs, games of apps.
- Motiveer leerlingen om hun digitale creaties te voorzien van een passende Creative Commons-licentie.

DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

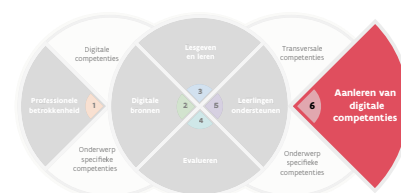
6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPLOSSEN



BEGINNER

Weinig gebruik maken van strategieën die het digitale welzijn van leerlingen bevordert.

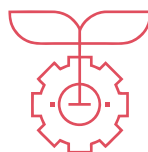
ONTDEKKER

Leerlingen aanmoedigen om veilige en verantwoorde digitale technologieën te gebruiken.



GEBRUIKER

Implementeren van maatregelen om het welzijn van de leerlingen te waarborgen.



EXPERT

Pedagogisch-didactisch ondersteunen van het gebruik van digitale technologieën door leerlingen om hun welzijn te garanderen.



KARTREKKER

Verantwoord en veilig gebruiken van digitale technologieën door leerlingen bevorderen op een strategische en kritische manier.



PIONIER

Ontwikkelen van innovatieve benaderingen om het vermogen van leerlingen om digitale technologieën te gebruiken voor hun eigen welzijn te bevorderen.



MEER INFO:



DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

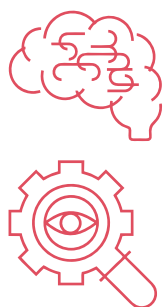
6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPLOSSEN

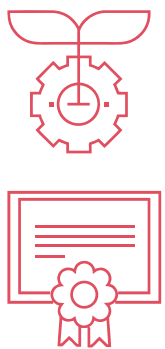
Leerlingen aanleren hoe ze veilig en ethisch verantwoord gebruik kunnen maken van digitale technologieën, rekening houdend met hun welbevinden.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Wijs leerlingen op de gevaren van sociale media, fake news, spamming, phishing, sexting ...
- Laat leerlingen een geschikt wachtwoord instellen.
- Besteed uitgebreid aandacht aan surfen in privénavigatie of incognitomodus, cookie-instellingen, gebruik van privacyvriendelijke zoekmachines ...



- Help leerlingen te begrijpen hoe persoonlijke informatie wordt gebruikt en gedeeld, terwijl ze zichzelf en anderen tegen schade kunnen beschermen.
- Leer leerlingen hun persoonlijke gegevens en privacy beschermen in digitale omgevingen.



- Integreer interactieve lessen rond mediawijsheid op een systematische manier.
- Organiseer een projectdag rond mediawijsheid.
- Grijp gebeurtenissen in de actualiteit aan om te werken aan een attitude bij je leerlingen om veilig en verantwoord om te gaan met digitale media.

DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

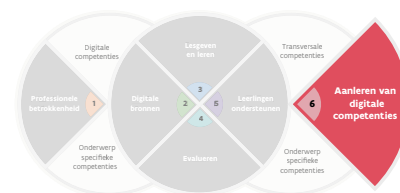
6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPlossen



BEGINNER

Weinig gebruik maken van strategieën die digitale probleemoplossing bij leerlingen bevordert.

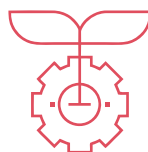
ONTDEKKER

Leerlingen aanmoedigen om digitale technologieën te gebruiken om problemen op te lossen.



GEBRUIKER

Activiteiten implementeren om het digitale probleemoplossingsvermogen van leerlingen te bevorderen.



EXPERT

Strategisch gebruik maken van een reeks pedagogisch-didactische strategieën om het digitale probleemoplossingsvermogen van leerlingen te bevorderen.



KARTREKKER

Uitgebreide en kritische bevordering van het digitale probleemoplossingsvermogen van leerlingen.



PIONIER

Innovatieve ideeën gebruiken om het digitale probleemoplossingsvermogen van leerlingen te bevorderen.



MEER INFO:



DOMEIN 6 - AANLEREN DIGITALE COMPETENTIES

6.1 INFORMATIEVAARDIGHEDEN EN MEDIAGELETTERDHEID

6.2 COMMUNICATIE EN SAMENWERKING

6.3 CREËREN VAN DIGITALE INHOUD

6.4 VEILIG EN VERANTWOORD GEBRUIK

6.5 PROBLEMEN DIGITAAL OPLOSSEN

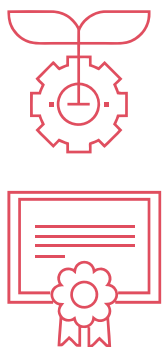
Leerlingen aanleren om technische problemen te begrijpen en op te lossen, ook in een nieuwe situatie.

NIVEAU

TIL JEZELF NAAR EEN HOGER NIVEAU!



- Bied de leerlingen een probleem aan dat ze moeten oplossen met behulp van digitale technologieën.
- Laat de leerlingen elkaar helpen bij het oplossen van digitale problemen.
- Bied handleidingen, checklists ... aan om problemen op te lossen (hard- en software).
- Laat leerlingen nadenken over de 4 concepten van computationeel denken (decompositie, abstractie, patroonherkenning, algoritme); laat hen zelf de concepten herkennen in hun dagelijkse leven.



- Laat leerlingen zelf op zoek gaan naar oplossingen voor hun problemen door de help-functie, een hulp-assistent ... te gebruiken. Laat ze de mogelijkheden van hun toestel ontdekken.
- Reflecteer samen met de leerlingen over gebruikte strategieën om problemen op te lossen.
- Leer de basisprincipes van het debuggen.
- Moedig systematisch het gebruik van instructiefilmpjes aan om problemen op te lossen.
- Organiseer verschillende activiteiten waarbij computationeel denken aan bod komt, zoals programmeeractiviteiten.



- Moedig de leerlingen actief aan om te experimenteren.
- Ga een stap verder in het debuggen, door aan de hand van de aangereikte tools de code te optimaliseren. Gebruik libraries en functies.
- Organiseer als extra activiteit, bovenop wat in de lessen gebeurt, een codeweek op je school.
- Leer de kwaliteit en moeilijkheidsgraad van instructiefilmpjes beoordelen om verder te bouwen op eerder verworven kennis.

COLOFON

Deze fiches over digitale competenties voor leerkrachten werden geschreven en gepubliceerd door het Kenniscentrum Digisprong. Dit document is gebaseerd op het Europees raamwerk DigCompEdu.

Datum van uitgave

augustus 2022

Depotnummer

D/2022/3241/248

Auteurs

Katrien Bernaerts
Stephanie De Clercq
Jana Op de Beeck
Gert Troch

Met dank aan

De externe partners voor hun feedback en de collega's van Kenniscentrum Digisprong die hielpen bij het tot stand komen van deze fiches.

Auteursrechten

De meest recente versie van deze fiches vind je op de website van Kenniscentrum Digisprong.



Grafische vormgeving

The Oval Office
Gert Troch

Departement Onderwijs en Vorming
Kenniscentrum Digisprong
Hendrik Consciencegebouw
Koning Albert II-laan 15 (bus 5A)
1210 Sint-Joost-ten-Node

digisprong.be



Gefinancierd door
de Europese Unie
NextGenerationEU

**DE VLAAMSE
VEERKRACHT**