

(CONCEPT) KERNDOELEN DIGITALE GELETTERDHEID

INZICHT IN DE NIEUWE CONCEPTKERNDOELEN

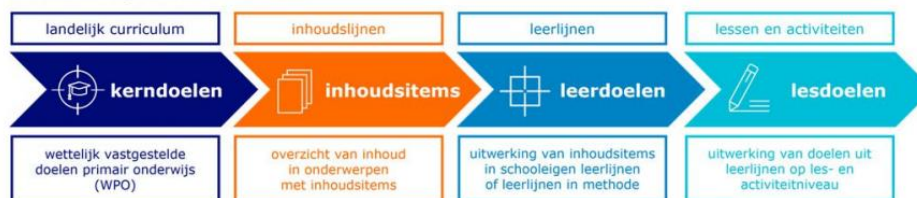
Heb je nog weinig beeld bij de nieuwe conceptkerndoelen digitale geletterdheid? Wil je graag weten hoe de conceptkerndoelen zich verhouden met de vier oorspronkelijke domeinen van digitale geletterdheid? En wat wordt er precies bedoeld met ‘samenhang’? In dit artikel geven we duiding aan de nieuwe conceptkerndoelen, zodat jij gemakkelijker de vertaling naar de dagelijkse praktijk kan maken.

Conceptkerndoelen digitale geletterdheid opgeleverd

Begin maart 2024 zijn de eerste conceptkerndoelen voor digitale geletterdheid opgeleverd door een team van leraren, vakexperts en curriculumexperts onder regie van SLO. De negen conceptkerndoelen geven meer duidelijkheid over het leergebied digitale geletterdheid. De conceptkerndoelen zijn richtinggevend en worden op dit moment getoetst op bruikbaarheid. Ook worden de bijbehorende inhoudslijnen met aanbodsdoelen geactualiseerd door SLO. Deze geven concrete voorbeelden en ideeën voor het ontwerpen van concrete leerlijnen, die aangeven wat leerlingen moeten kennen en kunnen (kennis, vaardigheden en houding).

De (concept)kerndoelen kunnen gebruikt worden om kritisch naar het eigen aanbod en ontworpen leerlijnen te kijken: komen de kerndoelen hierin terug?

Doelen op drie niveaus



slo

Bron: SLO, 2024

De 9 conceptkerndoelen zijn onderverdeeld in drie ‘nieuwe’ domeinen, te weten:

- Praktische kennis & vaardigheden
- Ontwerpen en maken
- Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving

Er wordt dus onderscheid gemaakt in de praktische kennis en vaardigheden die leerlingen nodig hebben om digitaal geletterd te zijn, maar er is ook aandacht voor het creatieve aspect van digitale geletterdheid en het ontwikkelen van een bewuste en kritische houding.

Domein

Kerdoel

A Praktische kennis & vaardigheden

1. Digitale systemen
2. Digitale media en informatie
3. Veiligheid en privacy
4. Data
5. Artificiële intelligentie (AI)

B Ontwerpen en maken

6. Creëren met digitale technologie
7. Programmeren

C Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving

8. Digitale technologie, jezelf en de ander
9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld

Bron: SLO, 2024

Relatie met het vierdomeinenmodel en andere leergebieden

Scholen werkten eerder met digitale geletterdheid vanuit het vierdomeinenmodel: **praktische ICT-vaardigheden**, **informatievaardigheden**, **mediawijsheid** en **computational thinking**. Deze vier domeinen zijn nu onderverdeeld in de drie nieuwe domeinen. De inhoud van de oorspronkelijke vier domeinen is nog steeds bruikbaar en zitten geïntegreerd in de conceptkerndoelen digitale geletterdheid. Om hier een concreter beeld van te krijgen, verwijzen wij je naar het schema **inzicht conceptkerndoelen digitale geletterdheid**, wat je onderaan dit artikel kunt downloaden.

In dit schema heeft team Digitalig de conceptkerndoelen overgenomen, inclusief de beschrijving vanuit SLO bij ieder kerndoel ('het gaat hierbij om' en 'te denken valt aan'). In de linker kolom wordt de relatie met het vierdomeinenmodel inzichtelijk gemaakt, waarbij verwezen wordt naar de onderwerpen zoals deze in de bestaande inhoudslijnen van SLO (2022) per domein beschreven staan.

In de rechter kolom staan suggesties voor integratie met andere leergebieden beschreven. Deze kolom geeft inzicht in de samenhang met andere leergebieden, omdat digitale technologie en digitale media invloed hebben op alle leergebieden van het onderwijs.

Bij bijvoorbeeld Nederlands (taal) gaat het om het verzamelen, structureren en kritisch beoordelen van informatie en bronnen, terwijl leerlingen bij vakgebieden als wereldoriëntatie en studievaardigheden deze kennis en vaardigheden toepassen. Bij rekenen 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 vrijwel alle vakgebieden, in het bijzonder bij de creatieve vakken. En bij de leergebieden burgerschap, wereldoriëntatie en sociaal-emotionele vaardigheden (SOVA) kunnen leerlingen leren dat digitale technologie invloed heeft op henzelf en op de wereld. Ook biedt de dagelijkse actualiteit (bijvoorbeeld via het nieuws) voldoende mogelijkheden tot gesprek.

[Bekijk hier het schema: inzicht conceptkerndoelen digitale geletterdheid](#)

Meer weten?

Wil je meer weten over het integreren van digitale geletterdheid in het onderwijsaanbod van jouw school? Neem dan contact op met één van onze Digitalig adviseurs en informeer of Edux jou of jouw team kan ondersteunen.

Wil je concrete voorbeelden hoe je taal en digitale geletterdheid met elkaar kan combineren? Lees dan dit artikel: [Top 10 verbindingen tussen taal en digitale geletterdheid \(edux.nl\)](#)



Bas van den Brand

Adviseur

06 – 29 67 01 49

b.vandenbrand@edux.nl