



EDUX — DIGITALIG

LEERLIJN DIGITALE GELETTERDHEID

VOOR **GROEP 1 T/M 8** · PRAKTISCHE VERTALING VAN DE KERNDOELEN

V1 — 2026

EDUX.NL · INFO@EDUX.NL · 076-524 55 00



LEERLIJN DIGITALE GELETTERDHEID

In deze tijd van technologische ontwikkelingen zijn kinderen dagelijks digitaal. Ze zijn actief bezig met media, internet en technologie.

Om daar goed mee om te kunnen gaan, hebben ze kennis, vaardigheden en een kritische en bewuste houding nodig. Het is niet voor niets dat digitale geletterdheid opgenomen wordt in het landelijk curriculum. Met de lancering van de definitieve (concept)kerndoelen digitale geletterdheid krijgen scholen richting en houvast.

Deze leerlijn ondersteunt een stapsgewijze implementatie en helpt scholen leerlingen voor te bereiden op een wereld waarin digitale technologie en media een steeds grotere rol spelen.

In deze leerlijn zijn de drie domeinen en kerndoelen uitgewerkt naar een praktische vertaling. De kleurvakken geven aan welke domeinen en doelstellingen passen bij welke groep(en).

Dit is een richtlijn — per groep of school kan deze indeling anders zijn. Met deze indeling kun je als school aankruisen wat al aan bod komt. Vervolgens kan gekeken worden hoe de rest van de leerlijn ingevuld kan gaan worden.

LET OP

De groepsindeling en praktische vertalingen die je in deze leerlijn gaat vinden zijn onze invulling bij de kerndoelen. De doelstellingen zijn afgeleid van de inhoud van de verschillende kerndoelen en staan dus redelijk vast. Als school heb je bij de groepsindeling en praktische vertaling meer vrijheid om een eigen invulling te geven.

DOMEIN 1
PRAKTISCHE KENNIS & VAARDIGHEDEN
KERND OEL 22

De leerling zet digitale technologie en digitale media in.

DIGITALE SYSTEMEN

De leerling zet digitale systemen functioneel in.

DIGITALE MEDIA EN INFORMATIE

De leerling navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap voor het verwerven en verwerken van informatie.

DATA

De leerling verkent het gebruik van data en dataverwerking.

ARTIFICIËLE INTELLIGENTIE (AI)

De leerling verkent AI.

DOMEIN 2
ONTWERPEN EN MAKEN
KERND OEL 23

De leerling creëert digitale producten.

CREËREN MET DIGITALE TECHNOLOGIE

De leerling gebruikt passende werkwijzen bij het creëren en gebruiken van verschillende typen digitale producten.

PROGRAMMEREN

De leerling programmeert een computerprogramma met behulp van computationele denkstrategieën.

DOMEIN 3
DE GEDIGITALISEERDE WERELD
KERND OEL 24

De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld.

VEILIGHEID EN PRIVACY

De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen.

DIGITALE TECHNOLOGIE, JEZELF EN DE ANDER

De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media.

DIGITALE TECHNOLOGIE, DE SAMENLEVING EN DE WERELD

De leerling verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden.

De leerling zet digitale systemen functioneel in.

DOELSTELLING	GROEP 1-2	GROEP 3-4	GROEP 5-6	GROEP 7-8	PRAKTISCHE VERTALING
A1 Ik kan veilig en effectief werken met digitale apparaten, programma's en apps.	■	■	■	■	- In- en uitloggen / aan- en uitzetten. - Bedieningsvormen (muis, touchpad, touchscreen, spraaksturing, toetsenbord). - Bedieningsacties (klikken, slepen, typen). - Typen (letters, cijfers, leestekens, spaties, sneltoetsen). - Educatieve programma's en apps opstarten en gebruiken. - Navigeren binnen software (menu's, knoppen, instellingen).
A2 Ik herken digitale systemen in de eigen omgeving en kan de belangrijkste onderdelen benoemen.	■	■	■	■	- Veelgebruikte digitale apparaten in en om het huis en in de samenleving (her)kennen (smart-TV, robotstofzuiger, pinautomaten, zelfscankassa's, beveiligingscamera's, etc.). - Onderdelen als 'intern geheugen', 'processor', 'moederbord', 'opslag', 'grafische chip', 'batterij', 'camera', 'microfoon', etc.
A3 Ik kan uitleggen hoe digitale systemen en apparaten werken.	■	■	■	■	- Invoer-verwerking-uitvoer. - Functies van digitale apparaten, zowel tablets, telefoons als computers. - Begrippen als 'cloud', 'wifi', 'algoritme', 'cookies', 'downloaden', 'spam', etc.
A4 Ik kan een internetbrowser gebruiken en op het internet navigeren.	■	■	■	■	- Gebruiken van de zoek-/URL-balk. - Minimaliseren, maximaliseren, terug- en verder gaan, screenshots maken, opnieuw laden, tabbladen openen. - Naar en binnen een website navigeren. - Tabbladen en geschiedenis beheren.
A5 Ik kan online (samen)werken en bestanden beheren in een digitale cloudomgeving.	■	■	■	■	- Bestanden opslaan, kopiëren, vinden, sorteren, ordenen, downloaden, delen en verwijderen. - Bestandsformaten herkennen: tekst, beeld, video. - Mappenstructuur gebruiken en online samenwerken.
A6 Ik kan verschillende toepassingen voor tekstverwerking, beeld- en geluidbewerking, presentaties en spreadsheets gebruiken.	■	■	■	■	- Tekstverwerkingsprogramma's functioneel gebruiken (o.a. Tekst toevoegen, kopjes toevoegen, afbeelding toevoegen, tabel toevoegen, bestand netjes opmaken). - Presentatieprogramma's functioneel gebruiken (o.a. dia maken, tekst toevoegen, afbeelding toevoegen en thema geven). - Beeld- en geluidbewerking (denk aan tekenprogramma's en het bewerken van foto's, video's en geluidsopnames). - Kennismaken met formulieren om gegevens op te halen en spreadsheet-programma's om een simpele berekening te maken.
A7 Ik kan navigeren door een e-mailapplicatie en een nette e-mail sturen.	■	■	■	■	- Ontvanger toevoegen, betekenis CC en BCC, onderwerp aangeven, nette aanhef, nette afsluiting en bijlage toevoegen. - Dit kan ook als stelopdracht (offline).
A8 Ik kan digitale systemen onderhouden en problemen oplossen.	■	■	■	■	- Opnieuw laden, opnieuw openen of opnieuw opstarten. - Wifi-connectie herstellen. - Rol en belang van updates (veiligheid, nieuwe functies).

■ AANGEBODEN IN DEZE GROEP ■ NIET AANGEBODEN IN DEZE GROEP

De leerling navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap.

DOELSTELLING	GROEP 1-2	GROEP 3-4	GROEP 5-6	GROEP 7-8	PRAKTISCHE VERTALING
B1 Ik kan uitleggen hoe mediaboodschappen werken en verschillende doelen van media onderscheiden.	■	■	■	■	- Introductie van verschillende soorten media en bronnen (televisie, radio, afbeeldingen, video's, websites, vlogs, podcasts, etc.). - Werking mediaboodschap: zender, boodschap, medium, ontvanger. - Herkennen doelstellingen media (commercieel, informerend, amuserend, meningsvormend). - Commerciële belangen van media (hoe wordt geld verdiend? In-app aankopen, gebruik van data, etc.).
B2 Ik kan digitale media beoordelen op betrouwbaarheid en ben mij bewust van mogelijke risico's.	■	■	■	■	- Bewustwording van nep/echt (nepnieuws, deepfake en andere vormen van desinformatie). - Risico's herkennen als phishing, spam of grooming. - Omgang met advertenties, pop-ups en AI-inhoud op internet en zoekmachines. - Bewustwording dat media door iedereen gepubliceerd kan worden en mensen zich online anders voor kunnen doen.
B3 Ik kan beïnvloedingstechnieken en strategieën in digitale media herkennen.	■	■	■	■	- Digitale reclame en online verleidingen bespreekbaar maken. - Begrijpen hoe/waarmee reclamemakers jou verleiden. - Beschrijven hoe makers van digitale media de aandacht van gebruikers trekken, vasthouden en beïnvloeden met kleurende en sturende technieken.
B4 Ik kan een gerichte informatievraag formuleren vanuit een eigen informatiebehoefte.	■	■	■	■	- Een zoekvraag leren formuleren in kernwoorden. - Een zoekvraag kunnen aanpassen op basis van zoekresultaten.
B5 Ik kan passende zoekwoorden en een geschikte zoekstrategie bepalen en deze toepassen.	■	■	■	■	- Zoektermen bepalen bij een informatievraag. - Geschikte zoekmachine kiezen en werken met een zoekmachine. - Verschillen per zoekplatform bespreken.
B6 Ik kan informatie vinden en beoordelen op bruikbaarheid en betrouwbaarheid.	■	■	■	■	- Informatie vinden via een (afgesproken) digitale bron. - Bruikbaarheid: geeft de bron antwoord op de zoekvraag? Is de informatie passend bij de zoekopdracht? Betrouwbaarheid: datum, auteur, spelling, etc.
B7 Ik kan gevonden informatie analyseren, ordenen en verwerken in eigen woorden.	■	■	■	■	- Informatie verwerken in een document, presentatie of verwerkingsvorm (zowel online als offline). - Informatievraag beantwoorden en samenvatten. - Bronvermelding.
B8 Ik kan informatie uit meerdere bronnen vergelijken en daarbij feiten en meningen onderscheiden.	■	■	■	■	- Meerdere websites/bronnen met elkaar vergelijken op inhoud. - Verschil tussen feiten en meningen.
B9 Ik kan het zoekproces en het eindresultaat evalueren.	■	■	■	■	- Reflecteren of de zoekvraag is beantwoord. - Het zoekproces evalueren. - Wat was bruikbaar? Wat zou je een volgende keer weer of anders doen?.

■ AANGEBODEN IN DEZE GROEP ■ NIET AANGEBODEN IN DEZE GROEP

De leerling verkent het gebruik van data en dataverwerking.

DOELSTELLING	GROEP 1-2	GROEP 3-4	GROEP 5-6	GROEP 7-8	PRAKTISCHE VERTALING
C1 Ik kan uitleggen wat data is.	☐	☒	☒	☒	- Data zijn verzamelingen van feiten, cijfers, tekst, afbeeldingen of geluiden die door computers worden opgeslagen en verwerkt. - Verschil in kwantitatieve (feitelijke) data en kwalitatieve data (meningen). - Inzicht in wat persoonsgegevens zijn.
C2 Ik kan uitleggen hoe data wordt gebruikt.	☐	☐	☒	☒	Voorbeelden bespreken van het gebruik van data in de eigen omgeving en in de wereld, bijvoorbeeld bij het oplossen van misdaden (camerabeelden gecombineerd met gsm-gegevens) of voor gepersonaliseerde advertenties.
C3 Ik kan beschrijven hoe data wordt verzameld.	☐	☒	☒	☒	- Voorbeelden bespreken van het verzamelen van data in de eigen omgeving en in de wereld, zoals dataverzameling door camera's op straat of de supermarkt. - Werking van cookies, appmachtigingen en locatiegegevens begrijpen.
C4 Ik kan reflecteren op het feit dat ik bewust en onbewust digitale data achterlaat op het internet.	☐	☐	☒	☒	- Begrijpen dat wanneer iets 'gratis' is, je vaak betaalt met je data. - Begrijpen dat elke 'klik' op het internet 'voetsporen' achterlaat en door anderen gezien kan worden. - Beseffen dat digitale voetsporen invloed kunnen hebben op je leven en de toekomst.
C5 Ik kan doelgericht data verzamelen.	☒	☒	☒	☒	- Data verzamelen via een telling, enquête of meting die past bij een onderzoeksvraag. - Data beeldend verzamelen door vragen te stellen en bijvoorbeeld te turven. - Groeigegevens van een plantje bijhouden of de huisdieren van de kinderen in de klas verzamelen.
C6 Ik kan verzamelde data structureren, verwerken en visualiseren.	☒	☒	☒	☒	- Data ordenen en visualiseren in een grafiek, diagram, tabel, schema of infographic. - Visualiseren van ordenen van data voor jonge kinderen, bijvoorbeeld een staafgrafiek maken met plaatjes over lievelingskleur, soorten fruit, etc. - Data ordenen en structureren met spreadsheets / Excel.
C7 Ik kan uitleggen dat uitkomsten van dataverwerking afhankelijk zijn van de kwaliteit van de gebruikte data.	☐	☐	☐	☒	- Kennis over invoer en uitvoer. - Kritisch naar de gebruikte gegevens (en bronnen) kijken en hiermee reflecteren op de output.
C8 Ik kan verschillende soorten data inzetten om een probleem of vraagstukken op te lossen.	☐	☐	☒	☒	- Weten welke data gebruikt kan worden en hoe deze data te verzamelen. - Een passende methodiek kiezen om data te verzamelen, te verwerken en te visualiseren. - Verbanden leggen tussen verzamelde data.

☒ AANGEBODEN IN DEZE GROEP
 ☐ NIET AANGEBODEN IN DEZE GROEP

De leerling ver kent AI.

DOELSTELLING	GROEP 1-2	GROEP 3-4	GROEP 5-6	GROEP 7-8	PRAKTISCHE VERTALING
D1 Ik kan in eigen woorden uitleggen wat AI is.	☐	☐	☒	☒	- Weten dat AI een technologie is die computers en machines in staat stelt menselijke intelligentie te simuleren om taken uit te voeren, patronen te herkennen, voorspellingen te doen en problemen op te lossen. - Weten wat generatieve AI is en dat dit een vorm van AI is.
D2 Ik kan veelvoorkomende AI-toepassingen herkennen in de eigen omgeving.	☐	☐	☒	☒	- Weten waar je AI in het dagelijks leven tegenkomt en welke systemen, apparaten en toepassingen gebruikmaken van AI. - Zoals spraakassistenten, navigatieapps, vertaalapps, gezichtsherkenning, virtuele assistenten, aanbevelingsalgoritmen (YouTube/Netflix), Social Media feeds (Instagram/TikTok).
D3 Ik kan uitleggen hoe (generatieve) AI-systemen werken.	☐	☐	☐	☒	- Uitleggen uit welke basiselementen een AI-systeem bestaat. - Zoals data, een model/algoritme en een gebruiker. - Input, model, output. - Uitleggen dat taalmodellen getraind zijn op grote hoeveelheden (menselijke) data.
D4 Ik kan uitleggen hoe het gedrag van AI-systemen lijkt op menselijk gedrag.	☐	☐	☐	☒	- Begrijpen dat data van mensen afkomstig zijn, dat de mens beslist welke data AI kan gebruiken, dat het algoritme voor leren door mensen gemaakt wordt, en dat de training van AI door mensen gebeurt. - Begrijpen dat AI niet zelf 'denkt', maar werkt op basis van regels, datapatronen en voorbeelden.
D5 Ik kan de kansen en risico's van AI-gebruik benoemen.	☐	☐	☐	☒	- Kansen: ondersteuning bij leren, creativiteit, probleemoplossing, efficiëntie, etc. - Risico's: privacy, desinformatie (nepnieuws, video's, afbeeldingen), vooroordelen (bias), afhankelijkheid, etc.
D6 Ik kan doelgericht en verantwoord interacteren met een AI-systeem.	☐	☐	☐	☒	- Weten waar je een AI-tool wel/niet voor kan inzetten. - Reflectie op gebruik: waarom AI gebruiken? Wanneer wel/niet? Wat is het doel? Welke data geef ik aan een AI-systeem? Een vraag (prompt) formuleren en doorvragen (finetunen).
D7 Ik kan de output van een AI-systeem kritisch beoordelen.	☐	☐	☐	☒	Gegenereerde tekst, AI-foto's en AI-video's beoordelen op juistheid, bruikbaarheid en betrouwbaarheid.

☒ AANGEBODEN IN DEZE GROEP
 ☐ NIET AANGEBODEN IN DEZE GROEP

DOMEIN: ONTWERPEN EN MAKEN – KERND OEL 23
 CREËREN MET DIGITALE TECHNOLOGIE



De leerling gebruikt passende werkwijzen bij het creëren van verschillende typen digitale producten.

DOELSTELLING	GROEP 1-2	GROEP 3-4	GROEP 5-6	GROEP 7-8	PRAKTISCHE VERTALING
A1 Ik kan experimenteren met digitale middelen om ideeën, gedachten of gevoelens uit te drukken.					- Inzet van beeld, geluid en tekst als persoonlijke en creatieve uitdrukingsvorm. - Experimenteren met tekstuele producten (samenwerken in een tekstverwerker), visuele producten (presentaties, tekeningen, posters), video en animatie producten (stop-motion video maken of werken met greenscreen).
A2 Ik kan een passend digitaal middel of programma kiezen dat bij mijn doel past.					- Bewuste keuzes maken om wel/geen digitale technologie te gebruiken. - Een app of programma doelgericht en bewust selecteren. - Voorbeeld: de leerling weet dat een poster maken handig is in het programma Canva.
A3 Ik kan verschillende typen digitale producten creëren.					- Creëren van een vlog, website, podcast, infographic, (stop motion) filmpje, afbeelding, quiz, presentatie, etc. - Werken met diverse tools, programma's en apps (zoals Canva, Google Sites, Microsoft Forms, PowerPoint, MindMeister, Mentimeter, Minecraft, Stop Motion Studio, etc.
A4 Ik kan een digitaal product ontwerpen volgens een stapsgewijs ontwerpproces.					- Oriënteren, ontwerpen, maken, testen en verbeteren. - Werken met ontwerpeisen of succescriteria en hiermee een digitaal product aanpassen/verbeteren. - Een prototype of testversie testen, verbeteren en presenteren.
A5 Ik kan bestaande digitale producten bewerken.					Bewerking van foto's, video's of audio (bijsnijden, roteren, filters toepassen, knippen, tekst/audio toevoegen, mixen, etc.) Werken met een foto, video of audio editors.
A6 Ik kan computationele denkstrategieën toepassen bij het ontwerpen van een (digitaal) product.					- Stapsgewijs en probleemoplossend kunnen werken. - Een opdracht opsplitsen in kleinere taken, patronen herkennen, logisch ordenen of aangeven wat de belangrijkste aspecten zijn. - Middels een stappenplan een digitaal product ontwerpen.
A7 Ik kan een digitaal product doelgericht delen of presenteren.					- Afstemmen op doelgroep en publiek. - Documenten/presentaties delen via een Cloud-omgeving. - Een geschikt presentatiemiddel kiezen, zoals PowerPoint, Prowise of Prezi.
A8 Ik kan rekening houden met auteursrechten, licenties en bronvermelding bij het maken van een digitaal product.					- Weten wat auteursrechten zijn. - Rechtenvrije afbeeldingen kunnen gebruiken. - Weten welke websites rechtenvrije foto's hebben (Pixabay, Pexels, Unsplash, Freepik e.d.). - Bronvermelding kunnen toevoegen.
A9 Ik kan reflecteren op het ontwerp- en maakproces.					- Verbeterpunten benoemen voor een volgend digitaal product. - Aangeven wat wel/niet goed ging in de ontwerpfase.

AANGEBODEN IN DEZE GROEP
 NIET AANGEBODEN IN DEZE GROEP

De leerling programmeert een computerprogramma met behulp van computationele denkstrategieën.

DOELSTELLING	GROEP 1-2	GROEP 3-4	GROEP 5-6	GROEP 7-8	PRAKTISCHE VERTALING
B1 Ik kan uitleggen wat programmeren is en hoe computerprogramma's werken.					- Programmeren is het schrijven van instructies (code) in een programmeertaal om computers taken te laten uitvoeren. - Uitleggen dat digitale technologie werkt met input, verwerking en output. - Machinetaal van computers uitleggen (binaire code, nullen en enen).
B2 Ik kan basisprogrammeersconcepten uitleggen, herkennen en toepassen.					- Basisstappen uitleggen (bijvoorbeeld: vooruit-achteruit, links-rechts, herhaling, keuze). - Concepten als variabelen, loops, condities en functies begrijpen en toepassen in een programmeertools.
B3 Ik kan patronen herkennen en benoemen.					- Dagritme, kralenketting, blokken, kralenplanken. - Gekleurde ijsjes (patronen), muziek (ritme), beweging (dans), sport. - Patronen in getallen en reeksen. - Patroonherkenning toepassen in een programmeeromgeving.
B4 Ik kan uitleggen wat een algoritme is, een algoritme ontwerpen en uitvoeren.					- Belang van duidelijke en volledige instructies erkennen middels spellen, recepten of routebeschrijvingen. - Een routebeschrijving opstellen of navolgbaar stappenplan schrijven. - Een algoritme ontwerpen voor een eenvoudige taak.
B5 Ik kan met een programmeertools een serie instructies maken.					- Een Bee-bot instructies geven om een bepaalde route te volgen. - Een blokgebaseerde programmeertaal gebruiken (Scratch, Scratch Jr., Code.org, etc.). - Een eenvoudig programma of spel maken.
B6 Ik kan een computerprogramma testen en bijstellen.					- Een gecodeerd programma testen, fouten opsporen, verbeteren, en het resultaat presenteren (debuggen). - Systematisch fouten zoeken en oplossen. - Het programma evalueren op basis van het beoogde doel.

AANGEBODEN IN DEZE GROEP
 NIET AANGEBODEN IN DEZE GROEP

De leerling gaat veilig om met digitale systemen, informatie en persoonlijke gegevens.

DOELSTELLING	GROEP 1-2	GROEP 3-4	GROEP 5-6	GROEP 7-8	PRAKTISCHE VERTALING
A1 Ik kan uitleggen wat online privacy is en het verschil benoemen tussen openbare en privé-informatie.					- Online privacy betreft de controle over persoonlijke gegevens die online worden gedeeld. - Voorbeelden van openbare informatie (naam van een bedrijf) en privé-informatie (wachtwoord, adres, financiële gegevens). - Begrijpen waarom het belangrijk is om privé-informatie te beschermen.
A2 Ik kan bewust omgaan met het delen van (persoonlijke) informatie online.					- Afwegen of het verstandig is om bepaalde informatie, foto's of video's te delen op sociale media of andere platforms. - Bespreken wat je wel/niet deelt en met wie. - Privacy-instellingen aanpassen op veelgebruikte platforms.
A3 Ik kan een account aanmaken en beveiligen met een sterk wachtwoord.					- Een sterk wachtwoord maken met verschillende tekens. - Bijvoorbeeld een wachtzin gebruiken. - Begrijpen waarom je niet hetzelfde wachtwoord voor meerdere accounts gebruikt. - Weten wat tweestapsverificatie is.
A4 Ik kan uitleggen welke veiligheidsrisico's er zijn bij het gebruik van digitale systemen en hoe ik hiermee omga.					- Bespreken wat er gebeurt als je op links klikt in mails van onbekenden (phishing). - Risico's van het downloaden van onbekende software. - Belang van het up-to-date houden van software en het gebruik van antivirussoftware.
A5 Ik kan digitale systemen en informatie op een veilige manier gebruiken.					- Veiligheidsrisico's voorkomen door uit te loggen, scherm te vergrendelen en geen wachtwoorden te delen. - Veilig surfen: herkennen van beveiligde websites (https). - Begrijpen hoe je veilig gebruik maakt van openbare wifi-netwerken.
A6 Ik kan adequaat omgaan met ongepaste online content of gedrag.					- Weten waar je terecht kunt en wat je kan doen als je een vervelende of ongepaste situatie online meemaakt. - Ongewenst gedrag herkennen en melden (pesten, bedreiging, seksuele intimidatie). - Begrijpen hoe je een account of inhoud kan blokkeren of rapporteren.

AANGEBODEN IN DEZE GROEP
 NIET AANGEBODEN IN DEZE GROEP

De leerling maakt bewuste keuzes in de omgang met digitale technologie in relatie tot zichzelf en de ander.

DOELSTELLING	GROEP 1-2	GROEP 3-4	GROEP 5-6	GROEP 7-8	PRAKTISCHE VERTALING
B1 Ik kan respectvol en verantwoordelijk online communiceren.					- Digitale gedragsregels afspreken en hiernaar handelen. - Bespreken hoe je respectvol communiceert in chats, e-mails en op sociale media. - Begrijpen dat online communicatie impact heeft op anderen, ook als je anoniem bent.
B2 Ik kan uitleggen hoe digitale media invloed kunnen hebben op gevoelens en gedrag.					- Nadenken over welke invloed beeldvorming in de media heeft op zelfbeeld en gedrag. - Bespreken hoe social media je gevoel over jezelf en anderen kan beïnvloeden. - Herkennen van FOMO (fear of missing out) en andere digitale stressfactoren.
B3 Ik kan reflecteren op mijn eigen online identiteit.					- Bespreken van online identiteit: ben jij online dezelfde persoon als offline? Nadenken over wat je online deelt en hoe dat je identiteit vormt. - Bewust zijn van hoe anderen jou online zien.
B4 Ik kan uitleggen dat mensen online een andere identiteit kunnen aannemen.					- Bespreekbaar maken van avatars en online profielen en dat mensen zich anders kunnen voordoen. - Risico's van online contact met onbekenden bespreken. - Grooming herkennen en weten wat je dan moet doen.
B5 Ik kan verantwoord omgaan met digitale technologie in relatie tot mijn eigen welzijn.					- Bewustwording van schermtijd, balans tussen online en offline activiteiten. - Strategieën ontwikkelen om digitale verslaving te voorkomen. - Reflecteren op de invloed van digitale media op slaap, concentratie en sociale contacten.
B6 Ik ben mij bewust van mijn eigen online omgeving.					- Bespreken en in kaart brengen van de digitale belevingswereld van kinderen (welke apps, games, platforms gebruik je?). - Reflecteren op de impact van de digitale omgeving op dagelijks leven. - Bewust kiezen welke digitale omgevingen je bezoekt en waarom.

 AANGEBODEN IN DEZE GROEP

 NIET AANGEBODEN IN DEZE GROEP

De leerling reflecteert op de invloed van digitale technologie op de samenleving en de wereld.

DOELSTELLING	GROEP 1-2	GROEP 3-4	GROEP 5-6	GROEP 7-8	PRAKTISCHE VERTALING
C1 Ik kan uitleggen hoe digitale technologie en media invloed hebben op de samenleving en hoe dit door de jaren heen is veranderd.					- De invloed van de mens op technologie door de jaren heen en hoe technologie de samenleving heeft veranderd. - Bespreken hoe digitale media communicatie, werk en onderwijs hebben veranderd. - Historisch perspectief: van analoog naar digitaal.
C2 Ik kan uitleggen hoe digitale technologie en media invloed hebben op maatschappelijke processen.					- Bespreken van de invloed van digitale media op maatschappelijke processen zoals politiek, economie en cultuur. - Voorbeelden van digitale technologie in de gezondheidszorg, landbouw, transport, etc. - Bespreken hoe digitale technologie de arbeidsmarkt verandert.
C3 Ik kan kansen en risico's van digitale technologie benoemen voor de samenleving.					- Kansen en risico's bespreken op het gebied van communicatie, informatie, privacy, veiligheid, economie, etc. - Bespreken hoe digitale technologie kan bijdragen aan oplossingen voor maatschappelijke problemen (duurzaamheid, zorg, onderwijs). - Kritisch nadenken over de rol van technologie in de samenleving.
C4 Ik kan de effecten van digitale technologie in de samenleving beoordelen en hier een onderbouwd standpunt over innemen.					- Sociaal perspectief: digitale technologie verbindt mensen, maar kan ook leiden tot isolatie en ongelijkheid. - Kritisch nadenken over de invloed van grote technologiebedrijven op de samenleving. - Een onderbouwd standpunt innemen over een maatschappelijk vraagstuk rondom digitale technologie.

 AANGEBODEN IN DEZE GROEP  NIET AANGEBODEN IN DEZE GROEP

Samen werken aan digitale geletterdheid

Bij Edux ondersteunen we professionals en organisaties in de kinderopvang en het primair onderwijs met scholing, begeleiding en advies, zodat zij nu én in de toekomst optimaal kunnen bijdragen aan de ontwikkeling van kinderen van 0 tot 13 jaar.

DIGITALIG

In co-creatie met de wetenschap en educatiepartners ontwikkelde Edux het professionaliseringsprogramma **Digitalig**. Dit programma, ondersteund door een veranderkundige aanpak, stelt professionals in staat om kinderen doelgericht te begeleiden in hun ontwikkeling van digitale geletterdheid.

Digitalig ondersteunt scholen en besturen bij het stapsgewijs implementeren van digitale geletterdheid: op school- én bestuursniveau. Of je nu aan de slag gaat met visie- en beleidsontwikkeling, ondersteuning zoekt bij de begeleiding van leernetwerken, of op zoek bent naar professionalisering voor onderwijsprofessionals of i-Coaches — team Digitalig van Edux staat je bij.

MEER WETEN?

Kijk op www.edux.nl voor meer informatie en inspiratie.
Mail naar info@edux.nl of bel **076-524 55 00**.

 [linkedin.com/company/eduxnl](https://www.linkedin.com/company/eduxnl)

