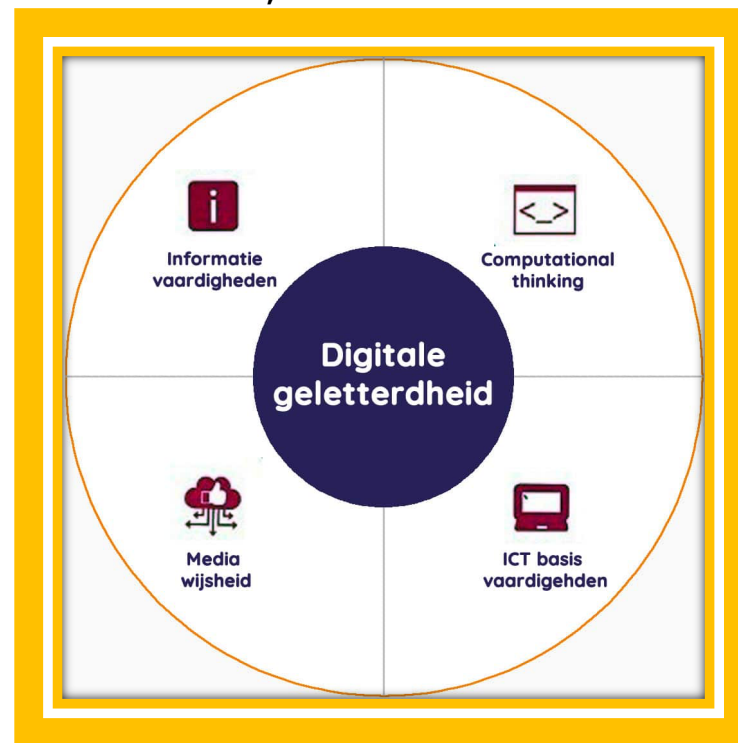


SO-ZML Leerlijn digitale geletterdheid¹

"We leren onze leerlingen veilig en effectief gebruik te maken van verschillende (digitale) media omdat het leuk en nuttig is."

Bewust, actief en creatief



¹ Deze leerlijn is gebaseerd op de leerlijn (V)SO Digitale geletterdheid (2017) van de Onderwijsspecialisten, de leerlijnen Digitale geletterdheid van het SLO voor PO en VO (2018), het mediawijsheid competentiemodel, de bevindingen van de ICT-commissie van de van Voorthuijsenschool en de eigen ervaringen met de mogelijkheden van leerlingen en ouders van de van Voorthuijsenschool in 2020 en is samengesteld door Carola van der Schrier



ICT-basisvaardigheden²

SO	Did.lft.	Praktische leerroute (P) ³	Praktisch Cognitieve leerroute (PC)
Onderbouw	-19 - -10	Niveau 1 Kijkt op een iPad naar klaargezette video's/afbeeldingen Geeft aan op een device te willen werken door te vragen of het gebaar te maken	
	- 9 - 10	Niveau 2 Gebruikt de swipe beweging om naar een andere pagina te gaan Herkent de picto voor iPad Speelt eenvoudige spelletjes door te reageren op het touchscreen of door op iconen te tikken Gaat zorgvuldig om met een tablet	
Middenbouw	11-20	Niveau 3 Sluit applicatie af door op 'huisje' te tikken Sluit een koptelefoon aan op de iPad Zet de iPad aan en uit (gebruikt de thuisknop)	Niveau 3 en 4 Sluit applicatie af door op 'huisje' te tikken Sluit een koptelefoon aan op de iPad Zet de iPad aan en uit (gebruikt de thuisknop) Logt in op ingestelde platforms en werkt onder eigen account Herkent devices (tablet, computer, laptop, smartphone) in alle vormen, kleuren, afmetingen, namaak of echt
	21-40	Niveau 4 Logt in op ingestelde platforms en werkt onder eigen account Herkent devices (tablet, computer, laptop, smartphone) in alle vormen, kleuren, afmetingen, namaak of echt	
	21-30		Niveau 5 Beseft dat een iPad 'een soort computer' is Sluit de iPad aan op de oplader als dat nodig is
	31-40		Niveau 6 Neemt, onder begeleiding, een foto met de iPad Maakt, onder begeleiding, een video met de iPad Gebruikt iMovie
Bovenbouw	41-50	Niveau 5 Beseft dat een iPad 'een soort computer' is Sluit, op verzoek, de iPad aan op de oplader als dat nodig is	Niveau 7 Maakt, onder begeleiding een stop motion filmpje Start Basispoort Start mbv icoon educatieve programma's
	51-60	Niveau 6 Neemt, onder begeleiding, een foto met de iPad Maakt, onder begeleiding, een video met de iPad Gebruikt iMovie	Niveau 8 Bedient een muis ⁴ Bedient een aantal toetsen van het toetsenbord ⁵ Gebruikt Word om woorden en zinnen (na) te typen Gebruikt basisfuncties van Word; opmaak (lettertype), opslaan, afsluiten en nieuw document openen

² Kennis en vaardigheden die nodig zijn om met computers (in allerlei vormen) om te gaan. Het gaat hier om de bediening de mogelijkheden en de beperkingen van digitale technologie. Deze basisvaardigheden zijn de onderlegger van de andere onderdelen van digitale geletterdheid. Op de van Voorthuissenschool maken de leerlingen in de onderbouw en de middenbouw gebruik van de iPad. In de bovenbouw van het SO werken leerlingen met een Praktisch Cognitieve of Cognitieve leerroute ook op een laptop/computer met het programma Word.

³ De doelen voor de ervaringsgerichte leerroute liggen in de onderbouw niveau 1, in de middenbouw niveau 2 en in de bovenbouw niveau 3.

⁴ Indien een leerling motorisch niet in staat is om een muis te bedienen, wordt dit doel aangepast bijvoorbeeld: Bedient een trackbal.

⁵ Letters en cijfers, spatiebalk, enter-, backspace- en deleteteknop




Informatievaardigheden⁶

SO	Did. leeft	Ervaringsgericht (E)	Praktisch Cognitief (PC)
Onderbouw	-9-0		Niveau 1 Wijst een afbeelding aan van een favoriet filmpje/spel tussen andere afbeeldingen Maakt op enige manier duidelijk om welk onderwerp het gaat (Brandweerman Sam, paarden, Spiderman ed.)
	1-10		Niveau 2 Maakt een keuze uit een pictogrammen menu (opent spel/film door op de afbeelding te klikken)
Middenbouw	11 - 20	Niveau 1 Wijst een afbeelding aan van een favoriet filmpje/spel tussen andere afbeeldingen Maakt op enige manier duidelijk om welk onderwerp het gaat (Brandweerman Sam, paarden, Spiderman ed.)	Niveau 3 Sluit het filmpje/spel op correcte wijze af
	21 - 30	Niveau 2 Maakt een keuze uit een pictogrammen menu (opent spel/film door op de afbeelding te klikken)	Niveau 4 Typt een enkelvoudige zoekterm na in de adresbalk van een zoekmachine om film/spel te vinden
	31 - 40	Niveau 3 Sluit het filmpje/spel op correcte wijze af	Niveau 5 Presenteert het gevonden filmpje aan klasgenoten (Dit is een filmpje over Brandweerman Sam) Niveau 6 Laat aan anderen zien <i>hoe</i> hij het filmpje gevonden heeft (waarbij de zoekgeschiedenis gewist is). Bedenkt, samen met de begeleiding, vragen over een favoriet onderwerp Typt in de adresbalk van een geopende browser een woord om een afbeelding te vinden (Sam, paard, Spiderman) Vindt een internetpagina terug via favorieten
Bovenbouw	41 - 50	Niveau 4 Typt een enkelvoudige zoekterm na in de adresbalk van een zoekmachine om film/spel te vinden	Niveau 7 Kopieert een afbeelding vanuit internet Plakt een afbeelding in Word
	51 - 60	Niveau 5 Presenteert het gevonden filmpje aan klasgenoten (Dit is een filmpje over Brandweerman Sam)	Niveau 8 Typt een korte tekst in Word bij de afbeelding Presenteert de tekst met afbeelding aan andere klasgenoten Vertelt <i>hoe</i> hij de tekst met afbeelding heeft gemaakt

⁶ (Onderzoeks-)proces om systematisch, effectief en efficiënt digitale informatie te zoeken, vinden en te delen.

Mediawijsheid⁷

SO	Did. leeft	Praktisch (P)	Praktisch Cognitief (PC)
Middenbouw	11-20	Niveau 3 Beoordeelt (audio)visuele beelden op leuk of niet leuk	Niveau 3 Beoordeelt (audio)visuele beelden op leuk of niet leuk Niveau 4 Wijst reclame (advertenties) aan in tijdschriften Benoemt (geeft aan) reclame in een afgebakende omgeving (internet, Youtube, televisie) "Dit is reclame." Benoemt het doel van de reclame ("Dat je het gaat kopen/doen")
	21-30	Niveau 4 Wijst reclame (advertenties) aan in tijdschriften Benoemt (geeft aan) reclame in een afgebakende omgeving (internet, Youtube, televisie) "Dit is reclame." Benoemt het doel van de reclame ("Dat je het gaat kopen/doen")	Niveau 5 Vraagt om hulp als er onverwachte beelden of tekst in beeld komen (klikt niet zomaar op allerlei icoontjes) Vraagt om hulp als hij denkt dat een mediaboodschap niet geschikt is Herkent het icoon "like" en weet wat "liken" betekent
	31-40		Niveau 6 Benoemt (geeft aan) of een mediaboodschap commercieel is ("Dit is reclame"), informerend ("Dit is om van te leren") of amuserend ("Dit is leuk, om te lachen") Geeft een eenvoudige mening over reclame Weet dat je online aankopen kan doen. Weet dat je voor online aankopen moet betalen en dat je daarom toestemming aan je ouders moet vragen. Vertelt, op verzoek, over thuiservaringen met telefoon, smartphone, tablet en (spel) computer; wanneer, hoe vaak en wat er gedaan wordt ⁸ Vertelt/Laat zien wat te doen als er ongewenste content (iets gek of naars) in beeld verschijnt (Het scherm wegdraaien en een volwassene waarschuwen. Dus niet wegklikken Koppelt basisemoties aan emoticons 

⁷ Kennis, vaardigheden en mentaliteit die nodig zijn om bewust, kritisch en actief om te gaan met digitale media.

⁸ Zo kom je te weten hoe de leerling de mediabeelden ervaart. Door de meeste ouders worden regels gesteld aan het mediagebruik; niet tijdens het eten, in het verkeer en in de slaapkamer.

Bovenbouw	41 - 50	<p>Niveau 5</p> <p>Vraagt om hulp als er onverwachte beelden of tekst in beeld komen (klikt niet zomaar op allerlei icoontjes)</p> <p>Vraagt om hulp als hij denkt dat een mediaboodschap niet geschikt is</p> <p>Herkent het icoon "like" en weet wat "liken" betekent</p>	<p>Niveau 7</p> <p>Vult bij reclame (winacties) geen gegevens in</p> <p>Deelt geen persoonlijke gegevens ook al wordt daar (online) naar gevraagd</p> <p>Benoemt m.b.t. zijn mediagebruik de overeenkomsten en verschillen in verschillende situaties (bv. thuis, school)</p> <p>Benoemt sociale media platformen aan de hand van pictogrammen</p> <p>Weet dat sociale media bedoeld zijn om contact te onderhouden met mensen die je kent</p> <p>Vertelt wat de getallen van de kijkwijzer betekenen: vanaf welke leeftijd een tvprogramma, film of game geschikt is</p>
	51 - 60	<p>Niveau 6</p> <p>Weet dat je online aankopen kan doen. Weet dat je voor online aankopen moet betalen en dat je daarom toestemming aan je ouders moet vragen</p> <p>Vertelt, op verzoek, over thuiservaringen met telefoon, smartphone, tablet en (spel) computer; wanneer, hoe vaak en wat er gedaan wordt</p> <p>Vertelt/Laat zien wat te doen als er ongewenste content (iets gek of naars) in beeld verschijnt (Het scherm wegdraaien en een volwassene waarschuwen. Dus niet wegklikken)</p> <p>Koppelt basisemoties aan emoticons</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Niveau 8</p> <p>Geeft op eigen wijze weer wat PEGI in pictogrammen aangeeft (geweld, angst, seks, discriminatie, drugs- en/of alcoholmisbruik en grof taalgebruik)</p> <p>Geeft een eenvoudige mening over de PEGI-onderwerpen ("Daar kijk ik wel/niet naar")</p> <p>Weet dat een mediaboodschap niet altijd de waarheid bevat ("Dat is echt en dat niet")</p> <p>Houdt inlognamen en wachtwoorden geheim</p> <p>Weet dat het heel moeilijk is om berichten en foto's van internet af te halen wanneer deze er eenmaal op staan</p>

Computational thinking⁹

	Did leef	Praktisch (P)	Praktisch Cognitief (PC)
Onderbouw	-9-0		Niveau 1 Benoemt verschillen tussen twee concrete objecten
	1-10	Niveau 1 Benoemt verschillen tussen twee concrete objecten	Niveau 2 Benoemt overeenkomsten tussen twee concrete objecten Herkent eenvoudige algemene reactiepatronen in de dagelijkse omgang (als > dan)
Middenbouw	11-20	Niveau 2 Benoemt overeenkomsten tussen twee concrete objecten Herkent eenvoudige algemene reactiepatronen in de dagelijkse omgang (als > dan)	Niveau 3 Laat programmeerbaar speelgoed gegeven instructies uitvoeren (B-Bot) Niveau 4 Lost eenvoudige problemen op met programmeerbaar speelgoed (bv de B-Bot gaat een stap te ver)
	21-30	Niveau 3 Laat eenvoudig programmeerbaar speelgoed gegeven instructies uitvoeren (B-Bot)	Niveau 5 Maakt een visueel patroon na met kleuterontwikkelingsmateriaal
	31-40	Niveau 4 Lost eenvoudige problemen op met programmeerbaar speelgoed (bv de B-Bot gaat een stap te ver) Speelt <i>Kiene Klanken, Kiene cijfers en Kiene vormen</i> (interactieve stempelset)	Niveau 6 Sorteert objecten op een aantal hoofdkenmerken tot drie categorieën (Duplo sorteren op kleur, vorm en grootte) Bouwt eenvoudige duplo voorbeelden na
Bovenbouw	41-50	Niveau 5 Maakt een visueel patroon na met kleuterontwikkelingsmateriaal	Niveau 7 Bedenkt zelf categorieën op basis waarvan objecten kunnen worden ingedeeld (bv speelgoed indelen in functie, binnen/buiten, voor kleine/grote kinderen, kleur, vorm, afmeting)
	51-60	Niveau 6 Sorteert objecten op een aantal hoofdkenmerken tot drie categorieën (Duplo sorteren op kleur, vorm en grootte) Bouwt eenvoudige duplo voorbeelden na	Niveau 8 Verdeelt een eenvoudige taak in 3 deeltaken (sopje maken; emmer pakken, water in de emmer doen, zeep toevoegen) Plaats de deeltaken in een logische volgorde (eerst dit > dan dat) Geeft de deeltaken weer in een eenvoudige representatie Simuleert op basis van de representatie het uitvoeren van de taak (voert de deeltaken uit) Geeft een ander instructie (mondeling of anderszins) voor het uitvoeren van de taak

⁹ Denkvaardigheden en technologie richting programmeren