

Digitale Geletterdheid op de Nutsschool Wassenaar

Op de Nutsschool besteden we steeds meer aandacht aan **digitale geletterdheid**. In deze informatiebrief informeren we u wat we daaronder verstaan en hoe we hier invulling aan geven.

Digitale geletterdheid omvat de kennis, vaardigheden en houding die nodig zijn om in de huidige, gedigitaliseerde samenleving actief, zelfredzaam en verantwoordelijk deel te nemen. Toekomstgericht onderwijs zorgt ervoor dat leerlingen zich op dit vlak blijven ontwikkelen.

De nieuwe, landelijke kerndoelen voor digitale geletterdheid (SLO, juli 2025) zijn geclusterd in **drie samenhangende domeinen**:

De drie domeinen van Digitale Geletterdheid

De kerndoelen geven concreet aan wat leerlingen moeten kennen en kunnen.

1. Praktische kennis en vaardigheden

Dit domein richt zich op de functionele inzet van digitale technologie en media.

Kerndoel 22: De leerling zet digitale technologie en digitale media in

- **Digitale systemen:** Gebruik van digitale systemen, basale software en bestandsbeheer.
- **Digitale media en informatie:** Doelgericht navigeren en bronnen kritisch beoordelen.
- **Data:** Verkennen van data en dataverwerking.
- **Artificiële Intelligentie (AI):** Verantwoord interacteren met AI-systemen.

2. Ontwerpen en maken

Dit domein focust op het creatief inzetten van digitale technologie om producten te ontwerpen en te creëren.

Kerndoel 23: De leerling creëert digitale producten

- **Creëren met digitale technologie:** Gebruik van digitale middelen en computationele denkstrategieën voor productontwerp.

- **Programmeren:** Computerprogramma's maken met **algoritmes** en basis programmeerconcepten.

3. De gedigitaliseerde wereld

Dit domein richt zich op de wisselwerking tussen technologie, de mens en de samenleving (digitaal burgerschap).

Kerdoel 24: De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld

- **Veiligheid en privacy:** Veilig omgaan met systemen, risico's herkennen en privacy beschermen.
- **Digitale technologie, jezelf en de ander:** Maken van **weloverwogen keuzes** en reflecteren op de invloed van technologie op gedrag.
- **Digitale technologie, samenleving en wereld:** Verkennen van de wederzijdse invloed tussen technologie en de samenleving (incl. ethische en ecologische aspecten).

Aanpak op de Nutsschool

Op onze school is er aandacht voor digitale geletterdheid in alle groepen.

- In groep 1/2 wordt de **Beebot** (Robot) ingezet om de eerste stappen in **Programmeren** te zetten.
- In groep 3 leren leerlingen omgaan met een **chromebook** (**Digitale systemen**).
- Leerlingen oefenen met het zoeken en beoordelen van informatie voor werkstukken (**Digitale media en informatie**).
- Onderwerpen zoals **online gedrag** en **mediawijsheid** komen aan bod tijdens de kanjertraining (**Jezelf en de ander**).



Ontdeklab

Naast de lessen in de klas zijn er ook lessen voor groep 3 t/m 8 in het Ontdeklab. Deze activiteiten sluiten direct aan bij het domein **Ontwerpen en maken**.

- Kinderen zijn bezig met **programmeren, video's/media maken** en ervaren **virtual reality**.

- Groep 4 maakt **stopmotion filmpjes**.
- Groep 6 maakt van Lego een **marsrover die ze daarna kunnen programmeren**.
- De kinderen van groep 8 **bouwen een eigen controller** voor een chromebook.

Computerlessen

Voor de leerlingen van groep 5 t/m 8 is er het vak "computerles", verzorgd in halve groepen door een vakdocent. Dit stelt ons in staat om de lessen heel divers en diepgaand te maken, waarbij **alle drie de domeinen** van digitale geletterdheid structureel aan bod komen.

Binnen **Praktische kennis en vaardigheden** (Kerndoel 22) leren de leerlingen niet alleen **tekstverwerken**, maar ook werken met digitale systemen, spreadsheets en gestructureerd bestanden beheren. Vanaf groep 7 wordt hieraan toegevoegd hoe ze effectief moeten zoeken en kritisch moeten omgaan met de resultaten (**Digitale media en informatie**), inclusief een kennismaking met de verantwoorde interactie met **Artificiële Intelligentie (AI)**.

Het domein **Ontwerpen en maken** (Kerndoel 23) is populair, waarbij leerlingen de kans krijgen om zelf een **website te maken** of een **eigen game te bouwen**. Hierbij ligt de nadruk op het toepassen van **computationele denkstrategieën**, waarbij ze leren om problemen logisch en stapsgewijs te ontleden. Deze creatieve projecten bevorderen het begrijpen en toepassen van **algoritmes**.

Ten slotte behandelen we het domein **De gedigitaliseerde wereld** (Kerndoel 24), waarbij onderwerpen als **veilig internetten** en privacy uitgebreid aan bod komen. Leerlingen reflecteren op hun online gedrag en identiteit (**Jezelf en de ander**), leren risico's herkennen en bespreken de ethische vragen rondom technologie en data (**Samenleving en wereld**).

Protocol

Met de kinderen van groep 5 t/m 8 wordt elk jaar het digitale protocol doorgenomen. Daarin staan afspraken over **wachtwoorden, omgaan met het chromebook en wat wel en niet mag op internet**. Dit sluit aan bij het kerndoel **Veiligheid en privacy**.

Heeft u nog vragen over hoe we op de Nutsschool met de nieuwe kerndoelen digitale geletterdheid aan de slag gaan?