

Opdracht zelfscan : Leeruitkomsten Digitale geletterdheid en – didactiek

Voor je beginsituatie markeer je in de leeruitkomsten hieronder de leeruitkomsten die je al denkt te beheersen met **groen**. Met **geel** markeer je de leeruitkomsten waar je komend jaar aan zou willen werken.

Onderstaande leeruitkomsten zijn geïnspireerd door indicatoren uit de ADEF ICT kennisbasis en HAN Gedragsindicatoren Leren en lesgeven met ICT. Het uitgangspunt is om per competentie 3 indicatoren aan te geven die de student als richtlijnen kan gebruiken om aan te tonen dat hij beschikt over de competentie

1. Digitale Geletterdheid

1.1. Digitale basisvaardigheden

- 1.1.1. De student toont aan over algemene kennis en vaardigheden van ICT te beschikken t.b.v. leren en lesgeven a.d.h.v. de 'HG Indicatoren' en eigen bewijsmateriaal. (hardware, office-software, bestandsbeheer, ELO, Digibord en digibordsoftware, LVS, Educatieve software en -apps, internettoepassingen, social media, Filmbewerkingssoftware etc)
- 1.1.2. De student toont aan dat hij foto's, video's en audio digitaal kan maken, bewerken/converteren/monteren, publiceren en delen.
- 1.1.3. De student toont aan dat hij een interactieve presentatie kan ondersteunen door gebruik te maken van software en hardware (waaronder digibord en digibordsoftware en interactie met devices als smartphone en tablet)
- 1.1.4. De student toont aan dat hij veilig gebruik maakt van wachtwoorden en toegang tot online omgevingen en verantwoord omgaat met data.

1.2. Informatievaardigheden:

- 1.2.1. De student toont aan dat hij adequaat gebruik kan maken van zoekmachines en databases om zo digitaal (leer-) materiaal te ontsluiten.
- 1.2.2. De student toont aan dat hij sites kan beoordelen op betrouwbaarheid en authenticiteit en dat hij het belang hiervan kan overbrengen op zijn leerlingen
- 1.2.3. De student toont aan dat hij verantwoord kan omgaan met andermans (digitale) producten en op de hoogte is van de regels met betrekking tot plagiaat en plagiaatpreventie

1.3. Mediawijsheid

- 1.3.1. De student toont aan dat hij creatief, kritisch en bewust kan omgaan met actuele media.
- 1.3.2. De student toont aan inzicht te hebben in de manier waarop de digitale wereld invloed heeft op de opvoeding van jongeren en de student is bekend met de geldende protocollen van online pestgedrag
- 1.3.3. De student toont aan dat hij op de hoogte is van mediavaardigheden die nodig zijn in een gemedialiseerde samenleving.

1.4. Computational thinking

- 1.4.1. De student toont aan dat hij computational thinking kan duiden (in betekenis, nut en noodzaak voor zichzelf en voor leerlingen).
- 1.4.2. De student toont aan dat hij computational thinking kan relateren aan zijn manier van probleem oplossen.
- 1.4.3. De student toont aan dat hij de instrumentele vaardigheden heeft, zoals het zelf kunnen aansturen van computers en computer- gestuurde apparaten zodat een

computer kan helpen bij het vinden van oplossingen en programmeren van toepassingen.

2. Digitale didactiek

2.1. Arrangeren en ontwerpen van digitaal leermateriaal

- 2.1.1. De student toont aan dat hij digitale (multimediale) content ontwikkelt en combineert, rekening houdend met de multimediatheorie van Mayer.
- 2.1.2. De student ontwerpt een multimediale, interactieve en gedifferentieerde digitale les m.b.v. digibord, digibordsoftware en devices op basis van de ontwerpeisen (waaronder TPACK).
- 2.1.3. De student ontwerpt een ICT-rijke/ blended leeromgeving rekening houdend met de verschillen tussen leerlingen.

2.2. Doceren met digitale middelen (kennisoverdracht)

- 2.2.1. De student toont aan dat hij verantwoord en effectief gebruik maakt van digitale middelen bij het activeren van voorkennis, het geven van (online) instructie en het gestructureerd laten oefenen.
- 2.2.2. De student toont aan dat hij digitale middelen kan combineren met effectieve didactische strategieën ter bevordering van de interactie in het leerproces.
- 2.2.3. De student toont aan dat hij digitale middelen kan inzetten om tegemoet te komen aan de verschillen tussen leerlingen.

2.3. Laten leren met digitale middelen (kennisconstructie)

- 2.3.1. De student toont aan dat hij leerlingen (ICT-geletterdheid) laat leren met digitale middelen.
- 2.3.2. De student toont aan dat hij het leren van zijn leerlingen ondersteunt en bevordert met behulp van digitale middelen en concepten als coöperatief leren, onderzoekend en ontwerpend leren, mindmappen / brainstormen, zelfstandig leren met ICT.
- 2.3.3. De student toont aan dat hij de synchrone- en asynchrone samenwerking en communicatie tussen leerlingen en docent op een gepaste manier faciliteert door gebruik te maken van digitale middelen (o.a. ELO, Social media)

2.4. Toetsen /evalueren met digitale middelen

- 2.4.1. De student toont aan digitale feedback te kunnen geven ter bevordering van de ontwikkeling van leerlingen.
- 2.4.2. De student toont aan dat hij het leerproces van leerlingen zichtbaar kan maken en kan volgen door middel van diverse vormen van digitale toetsing en evaluatie (waaronder digitale summatieve toetsing die transparant is op validiteit en betrouwbaarheid).
- 2.4.3. De student toont aan dat hij data uit verschillende bronnen (LVS, toetsgegevens) alsmede zelf verzamelde data kan analyseren en gebruiken om de beginsituatie en ontwikkelingsbehoeften van leerlingen in kaart te brengen en vervolgstappen te bepalen.

3. Professionele ontwikkeling

- 3.0.1. De student ontwikkelt een visie op ICT en onderwijs (a.d.h.v. het Vier in balans-model)
- 3.0.2. De student doet onderzoek naar en experimenteert met minimaal 3 (voor TOP) of 5 (voor VT) innovatieve ontwikkelingen op het gebied van ICT en didactiek en deelt zijn bevindingen op netwerken/social media
- 3.0.3. De student toont aan dat hij samenwerkt met collega's, werkveld en leerlingen op het gebied van ICT en didactiek