We leven in een tijd waarin digitale ontwikkelingen sneller gaan dan ooit. Dat vraagt ook iets van het onderwijs. In de [reflectiewijzer Digitale geletterdheid](https://www.onderwijsinspectie.nl/onderwerpen/peil-onderwijs/peil.digitale-geletterdheid-po/reflectiewijzer) van de inspectie komen vier aspecten aan bod. Het gedachtengoed achter IK Ontwikkel sluit hier naadloos op aan:

1. **Digitale geletterdheid op onze school**

Op school leren kinderen van en voor het leven. Digitaal geletterd zijn is daar een wezenlijk onderdeel van. In IK Ontwikkel zijn doelen, bedoelingen en werkwijze voor het ontwikkelen van digitale geletterdheid verbonden aan de verschillende IK Ontwikkelgebieden. Zo krijgen de inhouden betekenis en samenhang. De werkwijze staat beschreven in kwaliteitskaarten Zo doen wij dat! De doelen staan overzichtelijk op de borden Wereldwijs, Taal en Rekenen. Zie *IK Ontwikkel overzicht Digitale geletterdheid*.

1. **Doelen en doorgaande lijnen**

Om niet alleen te zorgen voor een doorgaande lijn door de hele school, maar ook een doorlopende ontwikkeling voor ieder kind, maakt *IK Ontwikkel* gebruik van een unieke aanpak, methode-onafhankelijk en leerjaar overstijgend. Zo zijn doelen niet opgedeeld in leerjaren, maar in logische en elkaar opvolgende stappen. Bij elke stap hoort een set doelen.

1. **Ontwikkeling en differentiatie**

*IK Ontwikkel* biedt alles voor het ontwerpen, uitvoeren en evalueren van onderwijs gericht op het ontwikkelen van digitale geletterdheid. Vanuit een betekenisrijke didactiek binnen wereldwijze thema’s, krijgen kinderen alle ruimte om op verschillende manieren ervaring op te doen met digitale systemen en media. Zij leren niet alleen de technische vaardigheden, maar ook hoe ze deze op een functionele en verantwoorde manier in kunnen zetten.

1. **Zicht op digitale geletterdheid**

Met het gebruik van *IK Ontwikkel* hebben niet alleen professionals, maar ook kinderen zelf zicht op wat geleerd kan en moet worden, hoever een kind in ontwikkeling staat en wat het nodig heeft om een volgende stap te maken. Professionals toetsen zoveel mogelijk in het dagelijks werk wat het kind kan en hebben daarbij de doelenkaarten als houvast. Beoordelen staat in dienst van het leren en niet andersom.

Scholen met toegang tot [IK Ontwikkel app](https://www.ikontwikkel.com/ikontwikkelapp) vullen per periode een stand van zaken in en zien in één oogopslag waar een kind staat in ontwikkeling.



*Stand van zaken IK Ontwikkel app*  
Leerling: Ik ben het aan het leren

Prof: Ik kan het zelf  
Meester: Ik kan het een ander uitleggen

**IK Ontwikkel overzicht Digitale geletterdheid**

De [Conceptkerndoelen Digitale geletterdheid](https://www.slo.nl/thema/meer/actualisatie-kerndoelen-examenprogramma/actualisatie-kerndoelen/conceptkerndoelen-digitale-geletterdheid/@23474/conceptkerndoelen-digitale-geletterdheid/) inclusief uitwerking en de vindplaats in IK Ontwikkel hieronder in een praktisch overzicht.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Praktische kennis en vaardigheden** | |
| 1. De leerling zet digitale systemen functioneel in. | |
| Het gaat hierbij om:   * beschrijven van de onderdelen en de werking van digitale systemen in termen van invoer-verwerking-uitvoer; * gebruiken van de basale mogelijkheden van software voor communicatie, samenwerken, tekenen, rekenen, tekstverwerken, presenteren en beeld-, geluid- en videobewerken; * beheren van bestanden in digitale omgevingen door ze gestructureerd te ordenen, op te slaan en op te vragen; * herkennen van veelgebruikte digitale systemen; * onderhouden en aanpassen van digitale systemen en het oplossen van problemen daarmee. | Bord Wereldwijs   * Ik ben digitaal vaardig |
| 1. De leerling navigeert doelgericht in het digitale media- en informatielandschap voor het verwerven en verwerken van informatie | |
| Het gaat hierbij om:   * in kaart brengen van diverse media en bronnen, hun betrouwbaarheid en bruikbaarheid; * hanteren van een geschikte zoekstrategie, zoekhulpmiddel en zoekopdracht; * beoordelen van aangeboden en gevonden informatie op betrouwbaarheid en bruikbaarheid; * beschrijven hoe makers van digitale media de aandacht van gebruikers trekken, vasthouden en beïnvloeden met kleurende en sturende technieken; * benoemen van factoren die van invloed zijn op de wijze van aanbieden en de zichtbaarheid van zoekresultaten. | Bord Wereldwijs   * Ik speel en onderzoek * Ik ben digitaal vaardig   Bord Taal   * Ik lees en luister |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. De leerling gaat veilig om met digitale systemen, data en de privacy van zichzelf en anderen. | |
| Het gaat hierbij om:   * herkennen van veiligheidsrisico’s bij het gebruik van digitale systemen en data; * veilig gebruiken van digitale systemen, data en informatie, en passende technische maatregelen nemen om deze te beschermen; * wegen van dilemma’s bij het delen van zowel eigen persoonsgegevens, data, informatie en digitale content als die van anderen; * adequaat omgaan met ongepaste content, ongepast gedrag en veiligheidsrisico’s in digitale omgevingen. | Bord Wereldwijs   * Ik speel en onderzoek * Ik ben digitaal vaardig |
| 1. De leerling verkent het gebruik van data en dataverwerking. | |
| Het gaat hierbij om:   * beschrijven hoe informatie tot stand komt door data doelgericht te verzamelen, te structureren en te verwerken; * uitleggen hoe de resultaten van dataverwerking afhankelijk zijn van de herkomst, juistheid en volledigheid van de gebruikte dataset; * gebruiken van een dataset om een vraag te beantwoorden; * beschrijven van het gebruik van data in de eigen omgeving; * reflecteren op het feit dat de gebruiker van digitale technologie bewust en onbewust data achterlaat en dat die door anderen gebruikt kunnen worden. | Bord Wereldwijs   * Ik speel en onderzoek * Ik ben digitaal vaardig   Bord Rekenen   * Ik meet en weeg * Ik werk met tabellen en grafieken |
| 1. De leerling verkent hoe AI-systemen werken. | |
| Het gaat hierbij om:   * beschrijven van elementen van een AI-systeem en hoe het gedrag van AI-systemen lijkt op menselijk gedrag; * herkennen van veelvoorkomende AI-systemen en hun toepassingen in de eigen omgeving; * doelgericht, verantwoord en kritisch interacteren met een AI-systeem. | Bord Wereldwijs   * Knappe koppen! * Ik speel en onderzoek * Ik ben digitaal vaardig |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Ontwerpen en maken** | |
| 1. De leerling gebruikt passende strategieën bij het creëren en gebruiken van verschillende typen digitale producten. | |
| Het gaat hierbij om:   * experimenteren met digitale middelen om gedachten, ideeën of gevoelens uit te drukken; * delen van informatie en overbrengen van een boodschap; * gebruiken van computationele denkstrategieën bij het ontwerpen van een digitaal product; * ontwerpen van een digitaal product aan de hand van de ontwerpeisen in een iteratief proces; * rekening houden met auteursrechten, licenties en bron-en naamsvermelding bij het creëren van digitale producten. | Bord Wereldwijs   * Ik speel en onderzoek * Ik ben digitaal vaardig   Bord Taal   * Ik spreek en schrijf |
| 1. De leerling programmeert een computerprogramma met behulp van computionele denkstrategieën. | |
| Het gaat hierbij om:   * experimenteren met code; * beschrijven van de taak en doel van een computerprogramma; * ontwerpen en schematisch weergeven van het algoritme behorende bij een taak; * gebruikmaken van programmeerconcepten: invoer en uitvoer, variabelen, operatoren, herhaling en controlestructuren; * testen en bijstellen van een eigen computerprogramma of een computerprogramma van anderen. | Bord Wereldwijs   * Ik ben digitaal vaardig   Bord Rekenen   * Ik oriënteer op getallen * Ik bewerk getallen |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving.** | |
| 1. De leerling maakt weloverwogen keuzes bij het gebruik van digitale technologie en digitale media. | |
| Het gaat hierbij om:   * online communiceren en handelen op respectvolle en verantwoorde wijze; * evalueren van de invloed van digitale technologie en digitale media op eigen denken en gedrag en op de interactie met anderen; * rekening houden met eigen fysieke en mentale gezondheid; * reflecteren op de eigen online identiteit en hoe die tot stand komt; * verkennen van de eigen interesse in de ontwikkeling van digitale technologie en digitale media. | Bord Wereldwijs   * Familie, vriendschap en ik * Allemaal anders * Wie is de baas * Op je gezondheid * In levenden lijve * Ik speel en onderzoek * Ik ben digitaal vaardig   Bord Taal   * Ik spreek en schrijf |
| 1. De leerling verkent hoe digitale technologie, digitale media en de samenleving elkaar wederzijds beïnvloeden. | |
| Het gaat hierbij om:   * verkennen van de invloed van de mens op de ontwikkeling van digitale technologie en digitale media en andersom; * verkennen hoe digitale technologie en media sociaal welzijn en sociale inclusie beïnvloeden; * redeneren over de kansen en risico’s van het gebruik van digitale technologie in de nabije omgeving; * verkennen wat de effecten zijn van digitale technologie op de ecologie. | Bord Wereldwijs   * Familie, vriendschap en ik * Allemaal anders * Wie is de baas * Op je gezondheid * In levenden lijve * Natuurlijk evenwicht * Knappe koppen! * Ik speel en onderzoek * Ik ben digitaal vaardig |