



Visie *Digitale competenties* in het basisonderwijs

1. Pedagogische visie op Digitale competenties

Digitale competenties zijn vandaag onmisbaar om actief deel te nemen aan de samenleving. Het leergebied focust daarom niet enkel op technische vaardigheden, maar wil leerlingen leren om bewust, kritisch en creatief met digitale technologie om te gaan. Zo bouwen zij een brede digitale basis uit voor hun verdere schoolloopbaan en dagelijks leven.

Inzicht in digitale technologie

Digitale technologie omvat apparaten en software die leerlingen ondersteunen in het uitvoeren van taken, zoals computers, tablets en smartphones. Leerlingen leren hoe deze technologieën werken en hoe ze die doelgericht kunnen gebruiken om informatie te zoeken, te communiceren en hun dagelijks leven te ondersteunen. Omdat digitale technologie overal aanwezig is, is het belangrijk dat leerlingen er op een doordachte manier mee leren omgaan.

Probleemoplossend denken in een digitale omgeving

Computationeel denken helpt leerlingen problemen stap voor stap op te lossen, zoals een computer dat doet. Het gaat niet alleen over programmeren, maar ook over het opdelen van problemen, het herkennen van patronen en het bedenken van oplossingen via algoritmes. Deze manier van denken stimuleert kritisch, analytisch en creatief denken.

Kritisch omgaan met media en eigen mediagedrag

Leerlingen leren kritisch omgaan met informatie en media. Ze ontdekken dat online informatie niet altijd betrouwbaar is en leren nepnieuws en misleidende inhoud herkennen. Daarnaast leren ze hun persoonsgegevens beschermen en gepast omgaan met online risico's zoals cyberpesten. Ook reflecteren ze over hun eigen mediagedrag en leren ze dit waar nodig bijsturen.

2. Didactische visie op Digitale competenties

2.1 Algemeen

De didactiek van ICT-onderwijs in de basisschool is het meest effectief wanneer het **geïntegreerd** wordt in betekenisvolle en levensechte contexten. Leerlingen verwerven digitale vaardigheden niet als doel op zich, maar als hulpmiddel om problemen op te lossen of informatie te verwerken. Daarbij is een **actieve en ontdekkende aanpak** essentieel: leerlingen leren door zelf te experimenteren, fouten te maken en hierover te reflecteren. De leraar combineert dit met **gerichte instructie**, waarbij nieuwe vaardigheden eerst worden **voorgedaan**, vervolgens **samen geoefend** en uiteindelijk **zelfstandig toegepast** (EDI-model en GRIMM-methode). Differentiatie is belangrijk omdat leerlingen sterk verschillen in voorkennis en tempo. Samenwerkend leren kan dit proces versterken, doordat leerlingen elkaar ondersteunen en van elkaar leren. Tot slot vraagt goed ICT-onderwijs om een

stapsgewijze opbouw, waarbij vaardigheden geleidelijk complexer worden en leerlingen steeds zelfstandiger leren omgaan met digitale tools en media.

2.2 Specifiek

Didactische visie

Ga geïntegreerd aan het werk

Gebruik de inhoud van de leergebieden als uitgangspunt voor het ontwikkelen van digitale competenties en koppel ze aan relevante opdrachten. Gebruik de onderwijstijd efficiënt en laat leerlingen ervaren waarom en wanneer het gebruik van ICT nuttig kan zijn.

Voorbeeld: Het digitaliseren van een meetopdracht bij wiskunde. Leerlingen meten de speelplaats op met een fysiek meetlint en voeren de data in een gedeeld spreadsheet in om automatisch een grafiek te genereren.

Actieve en ontdekkende aanpak

Geef leerlingen de ruimte om zelf te experimenteren, fouten te maken en kritisch te reflecteren in plaats van computertaken volledig voor te kauwen.

Voorbeeld: Het introduceren van een nieuwe presentatietool voor een spreekopdracht. Leerlingen krijgen eerst tien minuten de tijd om zelf alle knoppen en functies te ontdekken. Daarna reflecteren ze klassikaal op wat wel en niet werkte bij het ontwerpen van een dia.

Combineer ontdekkende aanpak met gerichte instructie met geleidelijke afbouw (EDI/ GRIMM)

Bied gerichte instructie via een vaste opbouw: de leraar doet de handeling hardop denkend voor, de leerlingen oefenen samen en voeren het daarna zelfstandig uit.

Voorbeeld: Het aanleren van een veilige, online zoekstrategie. De leraar typt demonstratief zoektermen in via het digibord (ik doe), de leerlingen zoeken klassikaal geschikte trefwoorden voor een thema (we doen) en de leerlingen zoeken zelfstandig betrouwbare bronnen (jij doet).

Gedifferentieerd werken

Speel flexibel in op de grote verschillen in digitale voorkennis en werktempo door software, opdrachten en ondersteuning op maat aan te bieden.

Voorbeeld: Het programmeren met digitale bouwstenen. Sommige leerlingen krijgen een opdracht met logische 'als-dan-voorwaarden', terwijl leerlingen met minder voorkennis extra visuele ondersteuning of een vereenvoudigd stappenplan ontvangen.

Samenwerkend leren

Zet coöperatieve werkvormen in waarbij leerlingen elkaar digitaal ondersteunen, taken verdelen en samen tot een digitaal eindproduct komen.

Voorbeeld: Het maken van een digitale mindmap in duo's over een geschiedenisonderwerp. De ene leerling bewaakt de logische structuur in de tool, terwijl de andere gerichte afbeeldingen zoekt, waarbij ze continu overleggen over de inhoud.

Stapsgewijs opbouwen

Vertrek van puur technisch knoppenonderwijs naar functioneel toepassen en zelf media creëren.

Voorbeeld: Het stapsgewijs leren werken met tekstverwerking. Leerlingen starten in de fase 2 met letters typen (basis), typen in fase 3 een kort verhaal met leestekens (toepassen) en ontwerpen in fase 4 een digitale schoolkrant met afbeeldingen en kolommen (creëren).

Voorbeeld: computationeel denken

- *Basisvaardigheden (Herhalen & oefenen): De leraar is de robot. Leerlingen uit fase 2 geven stap voor stap mondelinge commando's ("vooruit", "kwartslag rechts") om de robot naar een voorwerp te sturen. Dit herhalen ze met een klasgenoot als robot.*
- *Toepassen (Uitbreiden in context): In fase 3 tekenen leerlingen met stoepkrijt een raster op de speelplaats. Ze schrijven vooraf een 'code' op met pijlenkaarten (algoritme) om een klasgenoot door een doolhof met obstakels te gidsen.*
- *Creëren (Complexe toepassingen): In fase 4 ontwerpen leerlingen zelf een unplugged bordspel. Ze bedenken een spelbord, actiekaarten, 'als-dan-voorwaarden' (bijv. Als je op rood staat, zet 2 stappen achteruit) en testen elkaars spel op fouten (debugging).*

3. Bronnen

OVSG (2008). Ontwikkelingsplan ICT: basisonderwijs. Politeia.

Leerpunt (2026) Leidraad Digitale technologie die het leren verbetert. Acht aanbevelingen voor het basisonderwijs en het secundair onderwijs.

Valcke, M., Adams, B., Boelens, R., Cabbeke, B., Detienne, L., Pynoo, B., & Rotsaert, T. (2023). Digitaal leren: Slimme keuzes maken, de juiste digitale leermiddelen voor jouw klas. Borgerhoff & Lamberigts.