

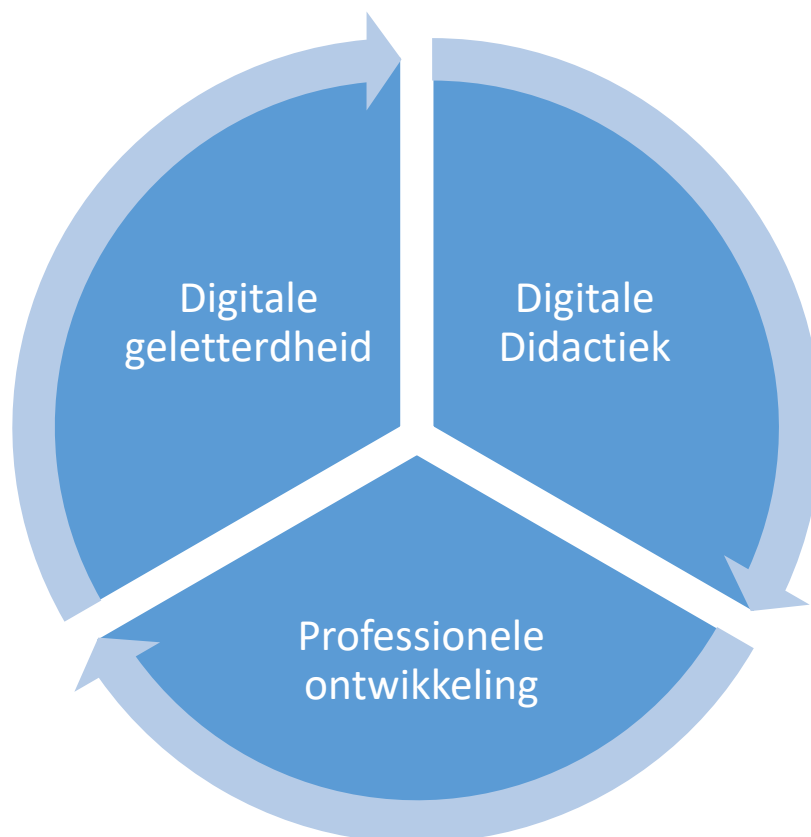
Leerlijn Digitale geletterdheid en Digitale didactiek in PA curriculum 2.0

Voor het nieuwe curriculum van de PA op de Hanzehogeschool wordt op het gebied van ICT een onderscheid gemaakt tussen Digitale geletterdheid en Digitale Didactiek. Beide worden ondersteund door een onderdeel Professionele ontwikkeling.

Digitale geletterdheid bevat onderdelen die o.a. voortkomen uit de 21e eeuw competenties en de ADEF ICT kennisbasis van 2013 en de Gedragsindicatoren Leren en lesgeven met ICT van de HAN(2016). In digitale didactiek zijn o.a. onderdelen opgenomen uit de ADEF ICT kennisbasis, de generieke kennisbasis PABO en het European Framework for the digital Competence of Educators (DigCompEdu) (2017). Er is ook gekeken naar de nieuwe bekwaamheidseisen van de onderwijscoöperatie, die gaan gelden vanaf 1 augustus 2017 Hieronder tref je de Body of knowledge ICT en didactiek in het nieuwe curriculum van de PA aan en vervolgens de leeruitkomsten.

Het is de bedoeling dat de studenten hun vorderingen m.b.t. digitale geletterdheid-en -didactiek en professionele ontwikkeling bijhouden in een digitaal portfolio.

Kennisbasis PA Digitale geletterdheid en – didactiek



Hieronder worden de kernbegrippen van de Kennisbasis uitgewerkt

1. Digitale geletterdheid
1.1 Digitale basisvaardigheden <ul style="list-style-type: none"> • Hardware (Computers, devices, digiborden, etc.) • Software (Office, ELO, Digibordsoftware, LVS, Educatieve software en -apps, internettoepassingen, etc) • Veiligheid (data, gebruik (online)toepassingen)
1.2 Informatievaardigheden <ul style="list-style-type: none"> • Informatieprobleem formuleren • Zoekstrategieën • Verwerven en selecteren van informatie • Verwerken van informatie • Presenteren van informatie • Evalueren en beoordelen
1.3 Mediawijsheid <ul style="list-style-type: none"> • Medialisering van de samenleving • Media en beeldvorming • Media, ICT-(basis)vaardigheden en informatievaardigheden • Creëren en publiceren van media • Media, participatie en identiteit
1.4 Computational Thinking (basis/profilering) <ul style="list-style-type: none"> • Gegevens verzamelen • Gegevens analyseren • Gegevens visualiseren • Probleem decompositie • Abstractie • Algoritmes en procedures • Automatisering • Simulatie en modellering • Parallelization
2. Digitale Didactiek
2.1 Arrangeren en ontwerpen van digitaal onderwijsmateriaal <ul style="list-style-type: none"> • <i>(Digitale didactiek Simons)</i> • Tpack • SAMR • Multimediatheorie Mayer • Kennis van de werking van ICT in het onderwijs • Ontwerpen van ICT-rijke leeromgeving/ Blended Learning
2.2 Doceren met digitale middelen (kennisoverdracht) <ul style="list-style-type: none"> • Activeren voorkennis • Instructiemodellen: DIM /IGDI

<ul style="list-style-type: none"> • Interactief lesgeven met digibord (en devices) • Flipping the classroom /Peer-instruction • Docent-student(leerling) interactie • Activeren studenten/leerlingen • Differentiatie, rekening houden met verschillen • <i>Gamification?</i>
<p>2.3 Laten leren met digitale middelen (kennisconstructie)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informatievaardigheden(begeleiden van studenten/leerlingen in het adequaat gebruik maken van digitale (multimediale) bronnen en communicatie. • Kennis van de digitale (leef)wereld van kinderen in een netwerksamenleving (social media en games, gezond opgroeien met ICT) • Coöperatief leren • Onderzoekend en ontwerpend leren • Mindmappen /brainstormen • Bevorderen van zelfvertrouwen, talenten en motivatie met behulp van digitale middelen. • Zelfstandig leren met ICT • Gepersonaliseerd leren
<p>2.4 Toetsen /evalueren met digitale middelen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale formatieve toetsing • Digitale summatieve toetsing • Digitale feedback • Digitaal portfolio • Analyseren van data (waaronder LVS en learning analytics)
<p>3. Professionele ontwikkeling</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ontwikkelen visie op ICT en onderwijs (vier in balans) • Volgen en delen van ontwikkelingen in netwerken/social media • Bijhouden van en experimenteren met innovatieve ontwikkelingen • Co-creatie met collega's en studenten/leerlingen • Onderzoek

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.

2.1. 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 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