

# Digitale geletterdheid – fase 1

## ICT-(basis)vaardigheden

### Basisbegrippen ICT

- spelenderwijs kennis maken met de onderdelen van een computer/tablet
- delen van ervaringen met computergebruik in de eigen omgeving
- kennis maken met verschillende manieren om een computer te bedienen
- bekijken van de inrichting van een toetsenbord (letters, cijfers, tekens en speciale toetsen)
- beseffen dat in veel apparaten computers voorkomen

### Infrastructuur technologie

- herkennen van verschillende digitale apparaten
- beseffen dat veel verschillende apparaten (speelgoed) een computer bevatten
- vertellen over thuiservaringen met (spel-)computer en tablet
- (aansluiten,) aanzetten en uitzetten van de computer
- werken met een (aanraak-)scherm, muis en toetsenbord
- starten en afsluiten van computerprogramma's en apps
- spelen van spelletjes en educatieve programma's op verschillende digitale apparaten
- aan elkaar uitleggen hoe een computerprogramma werkt
- wisselen tussen verschillende apps en programma's
- zorgvuldig omgaan met digitale apparaten als tablet en computer

### Standaardtoepassingen

- ervaring opdoen met eenvoudige bewerkingsprogramma's voor tekst
- gebruiken van eenvoudige communicatieprogramma's
- gebruiken van basisfunctionaliteiten van een internetbrowser

### Creëren en publiceren van media

- gebruiken van eenvoudige tekenprogramma's
- maken van foto's en video's met een camera
- maken van audio-opnames met een daarvoor geschikt digitaal apparaat
- bewerken van afbeeldingen in eenvoudige daartoe geschikte programma's

## Mediawijsheid

### Medialisering van de samenleving en beeldvorming

- kennismaken met verschillende media en de verschillen herkennen
- kennismaken met verschillende mediadragers c.q. apparaten
- ervaren dat de leefwereld doordrongen is van audiovisuele boodschappen
- ervaren van verschillende functies van diverse media (krant, tijdschrift, radio, tv, www)
- herkennen of een mediaboodschap commercieel, informerend of amuserend is
- praten over reclames en de rol ervan
- bewust worden van de invloed van media op wat je ergens van vindt

### Media, identiteit, participatie en veiligheid

- ervaren van de mogelijkheden van digitale middelen om samen te werken
- in aanraking komen met de mogelijkheden om te communiceren en samen te werken via sociale en digitale netwerken
- exploreren op internet in een beveiligde omgeving
- bewust worden van de mogelijkheden van digitale middelen voor contact met anderen
- vertellen over eigen mediagebruik

## Computational thinking

### Probleem herformuleren

- praten met elkaar over hoe 'problemen' opgelost worden met een computer
- praten met elkaar hoe een probleem opgelost kan worden met een computer
- verkennen van de mogelijkheden om problemen op te lossen met een computer
- praten over genomen beslissingen en gevonden oplossingen (bijv. Wat is de meerwaarde van de computer geweest?)

### Gegevens verzamelen

- verzamelen van gegevens

### Gegevens analyseren

- realiseren wat een eenvoudig patroon is
- herkennen van voornamelijk visuele patronen (in dans, muziek en afbeeldingen)
- voortzetten en maken van patronen in concrete situaties
- ordenen van voorwerpen op één of meer zichtbare (of onzichtbare) eigenschappen

### Gegevens visualiseren

- weergeven van verzamelde gegevens in een eenvoudige visuele representatie

### Probleemdecompositie

- opdelen van een eenvoudige taak in deeltaken
- plaatsen van (deel-)opdrachten in een logische volgorde
- benoemen van onderdelen van een voorwerp als delen van een groter geheel (bijv. bij een vliegtuig of plant)

### Automatisering

- herkennen van de herhaling van taken in verschillende situaties
- beseffen dat een computer een taak eindeloos kan herhalen (bijv. in oefeningen)

### Algoritmes en procedures

- op volgorde zetten van instructies of regels (als basis van een sequentieel algoritme)
- begrijpen dat bepaalde reeksen een logische ordening kennen
- uitvoeren van een taak door stap voor stap een reeks handelingen uit te voeren
- opvolgen van logische reeksen van instructies (zowel sequentieel als herhalend)
- geven van een reeks instructies aan een ander (mondeling of via symbolen) voor het uitvoeren van een bepaalde taak
- uit een reeks halen van een foute stap of instructie en deze vervangen door een juiste
- voorspellen van gedrag bij de werking van simpele (computer-)programma's door logisch te redeneren
- plaatsen van (deel-)opdrachten in een logische volgorde

### Parallellisatie

- ervaren dat door handelingen gelijktijdig uit te voeren een taak sneller uitgevoerd kan worden

### Abstractie

- omzetten van eenvoudige concrete situaties in eigen woorden uitleggen
- onderscheiden van elementaire kenmerken van een voorwerp
- selecteren van het belangrijkste dat nodig is voor het uitvoeren van een taak

### Simulatie en modellering

- simulaties uitvoeren door een probleemsituatie na te spelen

## Informatievaardigheden

### STAP 1: Informatieprobleem formuleren

- vertellen wat over het onderwerp bekend is
- bedenken van vragen

### STAP 2: Zoekstrategieën bepalen

- noemen van bronnen waar informatie te vinden is
- gebruiken van een passende bron bij een bepaald type informatievraag

### STAP 3: Verwerven en selecteren van informatie

- verzamelen van informatie uit een bron
- beoordelen of gevonden informatie voldoet

### STAP 4: Verwerken van informatie

- verwerken van de gevonden informatie
- beschrijven van gebruikte bronnen
- verwoorden van een antwoord met behulp van de gevonden resultaten

### STAP 5: Presenteren van informatie

- presenteren van de gevonden informatie (bijv. in een tekening)

### STAP 6: Evalueren en beoordelen

- terugblikken op het proces 'van vraag naar antwoord' en daarover vertellen

