



DIGIT Academy

Voor alle onderwijsprofessionals uit het basis- en het voortgezet onderwijs met interesse in digitale Geletterdheid en digitale vaardigheden in brede zin.

Datum Donderdag 11 april 2024
Locatie Onderwijs Experience Center, Reykjavikstraat 1, 3543 KH Utrecht

Programma

12:00 – 12:45 **Ontvangst en lunch**

12:45 – 13:30 **Opening: Nataša Grgurina - SLO - Conceptkerndoelen digitale geletterdheid**

Op 6 maart zijn de conceptkerndoelen voor digitale geletterdheid gepubliceerd door het SLO. De conceptdoelen geven de scholen duidelijkheid wat het leergebied inhoud. **Nataša Grgurina van de SLO** komt tijdens deze dag de nieuwe conceptkerndoelen toelichten. Tijdens de DIGIT Academy zullen we tevens onze toelichting op geven hoe dit binnen DIGIT wordt opgepakt en hoe je daar mee aan de slag kunt gaan.

13:45 – 14:30 **Workshopronde 1**

- **Integratie van digitale geletterdheid met andere vakken** – Yves Deen – De Codeerschool
- **Mediawijsheid** – Linda Vonhof – auteur mediawijsheid en digitaal burgerschap - Social Media Wijs
- **Robots in de klas (PO)** – Jeffrey Teeuw – B-Bot.nl

14:30 – 15:00 **Pauze**

15:00 – 15:45 **Workshopronde 2**

- **Implementatie verankering digitale geletterdheid** – Yves Deen – De Codeerschool
- **Robots in de klas (VO)** – Jeffrey Teeuw – B-Bot.nl
- **Van Kerndoelen naar praktijk** - Maartje Couck

15:45 – 16:15 **Vraag & antwoord** - Renaldo Lakerveld – docent digitale geletterdheid

16:15 – 16:45 **Afsluiting** - Oumaima Hajri - AI en desinformatie



DIGIT Academy

Workshopronde 1

Integratie digitale geletterdheid

Yves Deen - Dé Codeerschool

PO & VO | De integratie van de lesmethode digitale geletterdheid in het bestaande curriculum is een optie binnen het implementeren van digitale geletterdheid. Bij welke vakken integreer je digitale geletterdheid bijvoorbeeld het meest effectief? En hoe pak je dit aan? Tijdens deze workshops verkennen we praktische strategieën en delen waardevolle tips en tricks om digitale geletterdheid effectief te verweven in het curriculum.

Robots in de klas (PO)

Jeffrey Teeuw - B-Bot.nl

Verken de kracht van spelenderwijs leren in deze interactieve presentatie. Wat is een robot eigenlijk? Ontdek hoe STEAM-onderwijs (Wetenschap, Technologie, Engineering, Kunst en Wiskunde) de sleutel is tot het ontwikkelen van kritisch denken en creativiteit bij leerlingen, en hoe het hen voorbereidt op de uitdagingen van de toekomst.

PO | Tijdens deze workshop gaan we de robot in opbouwende moeilijkheid programmeren. Van een simpele kleurensalom, naar een interactieve letter. Daarna ga je jouw Jedi-superkrachten gebruiken om de robot te bewegen en eindig je met de robot programmeren als een robotstofzuiger. Al met al een workshop voor de gehele leerlijn!

Mediawijsheid

Linda Vonhof - auteur Mediawijsheid en Digitaal burgerschap

De workshop biedt inzicht in de digitale belevingswereld van jongeren. Welke trends zien we als het gaat om hun gebruik van internet, sociale media en games? Wat zeggen de laatste onderzoeken over de relatie tussen digitale media en hun wereldbeeld, vriendschappen en (mentale) gezondheid? Onderwerpen als beïnvloeding, desinformatie en online sociale veiligheid komen aan de orde.



Workshopronde 2

Implementatie digitale geletterdheid

Yves Deen - Dé Codeerschool

PO & VO | Welke stappen doorloop je om digitale geletterdheid op school te implementeren? Hoe pak je dit doordacht aan? Hoe stel je een plan op, welke uitdagingen zijn er, wat doen jullie al op school en wat moet er nog gebeuren en hoe voer je dit vervolgens uit? Tijdens deze workshop deelt Yves praktische tips en tricks en krijg je handvatten mee om direct aan de slag te gaan met de implementatie van digitale geletterdheid.

Robots in de klas (VO)

Jeffrey Teeuw - B-Bot.nl

PO | Verken de kracht van spelenderwijs leren in deze interactieve presentatie. Wat is een robot eigenlijk? Ontdek hoe STEAM-onderwijs (Wetenschap, Technologie, Engineering, Kunst en Wiskunde) de sleutel is tot het ontwikkelen van kritisch denken en creativiteit bij leerlingen, en hoe het hen voorbereidt op de uitdagingen van de toekomst.

VO | We gaan kennismaken met zorgrobotica en deze ga je zelf programmeren. We maken een QR-code quiz waarbij de robot vragen zal stellen en men antwoord geeft door middel van het laten zien van de juiste QR-code. Afhankelijk van de QR-code die wordt getoond zal de robot zeggen dat het de juiste code is of niet. Dit traject gaan we zelf programmeren.

Van Kerndoelen naar praktijk

Maartje Couck - Scholengroep Leonardo da Vinci

Maartje vertelt hoe de recent gepubliceerde kerndoelen voor digitale geletterdheid zijn toegepast binnen haar scholengroep. De kerndoelen worden geanalyseerd en ze zal praktische strategieën voor implementatie delen, zodat je direct aan de slag kunt in jouw eigen schoolomgeving. Jullie zullen samen verkennen hoe digitale geletterdheid verankerd kan worden in het onderwijs en zo een waardevolle bijdrage kan leveren aan de toekomst van studenten.

Vraag & antwoord - Digitale geletterdheid, ervaring uit de praktijk

Renaldo Lakerveld – docent op het Heerenlanden College

Renaldo is docent digitale geletterdheid en aardrijkskunde op het Heerenlanden College en heeft in 2023 de Media en Onderwijs prijs vanuit Beeld en Geluid voor één van zijn lessen gewonnen. Renaldo sluit de DIGIT Academy af met zijn ervaringen en tips voor digitale geletterdheid in de klas.

Afsluiting - Verantwoorde toepassing van AI

Oumaima Hajri - onderzoeker Hogeschool Rotterdam

Oumaima Hajri is onderzoeker en docent aan de Hogeschool Rotterdam, waar ze in samenwerking met mediaorganisaties onderzoekt hoe AI op een verantwoorde manier kan worden toegepast. Daarnaast studeert ze momenteel AI Ethics & Society aan de University of Cambridge. Én was ze vorig jaar panellid bij de Staat van het Internet.