

3. Digitale geletterdheid integreren in je W&T-onderwijs?

Makkelijker dan je denkt!

Onderwijs in samenhang is actueel. W&T biedt hiervoor ideale mogelijkheden en kansen, uiteraard voor de nodige taal- en rekenvaardigheden. Maar wat dacht je van digitale geletterdheid?

Ook dit is digitale geletterdheid

Vogels tellen in de tuin en de data digitaal verzamelen. Iets onderzoeken en je resultaten in een creatieve graphic weergeven. Digitaal informatie zoeken over je onderzoeksonderwerp. Als ontwerp een stopmotion filmpje maken. Een robotje programmeren. Werken met een 3D-printer. Maar ook een ontwerpopdracht opdelen in kleine delen of patronen herkennen. Zomaar enkele van de vele mogelijkheden om digitale geletterdheid te koppelen aan W&T.

Starten vanuit visie

Deze workshop inspireert je hoe je in je W&T-lessen kunt werken aan je doelen voor digitale geletterdheid, naast je W&T-doelen. Zoals het ontwikkelen van een duidelijke visie waarin je de samenhang weergeeft. Je vormt een beeld van waar het bij digitale geletterdheid precies over gaat. Aan welke onderwerpen besteed je aandacht? Heb je die scherp? Dan kun je verder.

Prikkelen vanuit de praktijk

Kies je voor een bestaande W&T-les om passende doelen aan digitale geletterdheid te koppelen? Of kies je voor een onderwerp van digitale geletterdheid om daar een onderzoeks- of ontwerpopdracht aan te koppelen? Allebei kan! Zo versterkt de combinatie van W&T en digitale geletterdheid elkaar. We kijken naar verschillende voorbeelden uit de onderwijspraktijk en bespreken welke keuzes zijn gemaakt en waarom. Ook ga je zelf aan de slag met het koppelen van passende doelen aan digitale geletterdheid in verschillende W&T-lessen. Ons doel? Jouw creativiteit prikkelen zodat je na afloop zegt dat de ondertitel van deze workshop klopt.

Makkelijker dan je denkt!

Deze workshop is specifiek gericht op leerkrachten groep 7 en 8 po en onderbouw vo

Workshopleider

Jos Tolboom, vanuit SLO betrokken bij leerplan en didactiek in STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) en ICT ter ondersteuning van STEAM-onderwijs.