

**TRAINING LESPLAN**

*WP3: Docent training voor authentiek en gender inclusief informatica onderwijs*



|  |  |
| --- | --- |
| ALGEMENE INFORMATIE | |
| Module | ***Module 4: Leerprogressie: van de vroege basisschool, via de bovenbouw van de basisschool naar de onderbouw van het voortgezet onderwijs informaticaonderwijs*** |
| Eenheid | 4.1: Informaticagebieden en -competenties, een EU-perspectief |
| Doelgroep | Leraren/trainers in het hoger basisonderwijs/onderbouw voortgezet onderwijs |
| Duur | 150 minuten (inclusief persoonlijke studietijd) |
| Vereisten | / |
| ECTS | 0,10 |

|  |  |
| --- | --- |
| LEERRESULTATEN | |
| 1 | **Beschrijf de belangrijkste doelen en prioriteiten van het Digitale Competentiekader** en het Actieplan voor Digitaal Onderwijs 2021-2027, zoals uiteengezet door de EU. |
| 2 | **Vat de belangrijkste bevindingen uit het EU-rapport** over het aanpakken van de genderkloof in STEM-onderwijs samen en gebruik de bevindingen bij het ontwerpen van genderinclusieve informaticalessen. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ONDERWIJSMETHODEN (selecteer alle van toepassing zijnde opties) | | | |
| √ | Leren door te doen |  | Leren van medestudenten |
|  | Projectmatig leren |  | Praktisch leren |
| √ | Actieve leerstrategieën | √ | Samenwerkend leren |
| √ | Gemengd leren |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| LEERMATERIAAL | |
| Benodigd materiaal | Om deze cursus te kunnen geven, is het volgende vereist:   * Laptop, beamer en internetverbinding |
| Aanvullende bronnen | Voor de cursus en voor de individuele studie zijn de volgende bronnen de belangrijkste:   * **Het Digitaal Competentiekader en Actieplan Digitaal Onderwijs 2021-2027** (Link: [HIER](https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan) )   Hier vind je nog meer videomateriaal over hulpmiddelen voor de training en om te delen met cursisten:   * **De Europese vaardighedenagenda** :   + De Europese vaardighedenagenda is een vijfjarenplan om mensen en bedrijven te helpen meer en betere vaardigheden te ontwikkelen en deze effectief te benutten. De volledige tekst is gratis online te downloaden. (Link: [HIER](https://employment-social-affairs.ec.europa.eu/policies-and-activities/skills-and-qualifications/european-skills-agenda_en) ) * **Digitaal Competentiekader - Versie I** :   + De vorige versie van het Digi Competence-kader met acht vaardigheidsniveaus en gebruiksvoorbeelden (2017). Het volledige document is online beschikbaar. (Link [HIER](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/scientific-activities-z/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-citizens-digcomp/digcomp-framework_en) ) * **Het niveau van de Digi-competenties** :   + Een praktische en duidelijke infographic die de 8 competentieniveaus weergeeft en uitlegt. (Link [HIER](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2017-05/digcomp-framework-poster-af-ok.pdf) ) * **Digitaal Competentie Kader** **2.2**   + Het nieuwe document (2022) waarin het raamwerk en gerelateerde voorbeelden worden beschreven. (Link [HIER](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415) ) * **DigiComp Video**   + Een korte samenvatting van wat ze zijn en waarom ze belangrijk zijn voor de samenleving. (Link: [HER](https://www.youtube.com/watch?v=2GU67vTVNpQ) E) * **DigiComp 2.2 voor docenten:**   + Een korte video van het EU-kanaal over de digitale competenties van Educator ter introductie van de Digi-competitie voor docenten en leerkrachten. (Link [HIER](https://www.youtube.com/watch?v=cIDOrZuJzVU) ) |

|  |  |
| --- | --- |
| EENHEID INHOUD | |
| Invoering | *Deze module introduceert het Europees Kader voor Digitale Competentie. Het document is een raamwerk voor digitale competenties en een gemeenschappelijke leidraad voor alle EU-landen.* |
| Activiteiten | Vanwege het onderwerp zal dit onderdeel worden gestructureerd als een actieve lezing met een afsluitende activiteit. Hieronder worden de belangrijkste onderdelen voor het ontwerpen van dia's toegelicht. |
| 1. Welkom & introductie (5 min)Doel: Deze eerste reeks dia's is nuttig om de leerlingen wat eerste informatie te geven.Een warm welkom aan de leerlingenBegin met een introductie van de module (gebruik dia's 3 en 5).Leg het hoofdonderwerp van de module uit en hoe deze verband houdt met het TINKER-project.Geef duidelijk aan wat de verwachte resultaten van deze module zijn en hoe deze aansluiten bij het TINKER-project en bij het TINKER-onderwijskader (dia 3). |
| 2. Inleiding tot het EU DigiComp Framework (6-8 min) **2.1. Introduceer het concept (dia 7):**   * + **Introduceer het onderwerp door middel van** [**dit**](https://youtu.be/cIDOrZuJzVU?feature=shared) **video** o.   + **Betrek de cursisten** bij een eerste discussie over het niveau van DigiComp in EU-landen.   + Stimuleer hen om vanuit zichzelf te kijken en wat er van hen verwacht wordt in het digitale schooltijdperk.   **2.2. Versterk het concept en geef context (dia's 8 en 9):**   * + Met behulp van de gegevens in slides 8 en 9 kunt u de leerlingen laten zien hoe relevant digitale vaardigheden zijn voor de toekomst van de EU. Het is een snelle en duidelijke manier om te begrijpen waarom digitale vaardigheden nu relevanter zijn dan in het verleden (u kunt beide slides tonen of er gewoon één kiezen).   **Resultaat:** Leraren krijgen meer inzicht in de rol van Digicomp voor de toekomst van de EU. |
| 3. Het digitale actieplan van de EU begrijpen (6 - 8 min) **3.1. Introduceer de context (dia 10):**  Geef een korte introductie tot de ontstaansgeschiedenis van het actieplan. Dit kan nuttig zijn om de politieke context die de Europese onderwijsruimte (EER) en de nieuwe vaardighedenagenda aanstuurt, beter te kaderen en te belichten, met een sterke focus op de ontwikkeling van digitale competenties (dia 7).  **3.2. Koppel de context aan de strategische visie van het actieplan (dia 11):**   * + Leg de verhouding uit en hoe het actieplan is opgebouwd (dia's 10-14). Spreeknotities kunnen je hierbij helpen.  Resultaat: Leraren hebben een gedetailleerd inzicht in de structuur van het EU-actieplan voor digitale competenties. |
| 4. Het sleutelconcept digitale competentie begrijpen (15 min) **4.1. Introduceer de context (dia's 15-17):**   * + Leg kort de vijf belangrijkste gebieden van digitale competentie uit: informatie- en datavaardigheden, communicatie en samenwerking, digitale contentcreatie, veiligheid en probleemoplossing. Geef voorbeelden voor elk gebied (dia's 15-17).   **4.2. Taken - Groepsactiviteit (dia 19):**   * + Verdeel de deelnemers in kleine groepen (3-4 personen per groep). Wijs elke groep een specifiek competentiegebied toe (bijvoorbeeld communicatie en samenwerking, veiligheid, enz.). Je kunt er ook voor kiezen om elke groep één specifieke competentie uit elk van de vijf gebieden toe te wijzen.   + In hun groepen bespreken en identificeren de deelnemers een praktijkscenario of voorbeeld waarin hun toegewezen competenties relevant zijn. Als de groep bijvoorbeeld 'Digitale contentcreatie' heeft, kunnen ze bespreken hoe deze vaardigheden worden ingezet bij het maken van een blog of een video voor sociale media.   + Elke groep bereidt een korte presentatie voor (3 minuten) waarin ze hun scenario samenvatten en uitleggen hoe de competenties helpen bij het oplossen van problemen of het verbeteren van de prestaties in dat scenario. De groep geeft ook aan hoe ze de vaardigheid in die competentie zouden beoordelen.   **Resultaat:** deelnemers ontwikkelen een dieper begrip van de 21 competenties en hoe deze in de praktijk toepasbaar zijn. Dit helpt hen ook om te reflecteren op hun eigen digitale competentie en te bepalen waar verdere ontwikkeling mogelijk is. Door praktijkvoorbeelden en scenario's te bespreken, leren deelnemers bovendien hoe deze competenties in verschillende contexten (bijvoorbeeld werk, onderwijs, dagelijks leven) kunnen worden toegepast. |
| 5. Inzicht in het sleutelconcept; de vaardigheidsniveaus van het Digital Competence Framework (15 min) **5.1. Introduceer de context (dia 20):**   * Leg kort uit dat het Digital Competence Framework helpt bij het beoordelen en structureren van digitale competenties. Benadruk de vier vaardigheidscategorieën (Foundation, Intermediate, Advanced, Highly Specialized) en de bijbehorende niveaus (1-8).   **5.2. Taken - Groepsactiviteit:**   * **Vraag de leerlingen even de tijd te nemen om hun eigen digitale competentie te beoordelen op basis van de beschrijving van elk niveau. Denk na over:  -** Met welk niveau voelen ze zich het meest verbonden wat betreft hun digitale vaardigheden (niveau 1 tot en met 8)?  - Welke specifieke taken of activiteiten voelen ze zich zeker genoeg om zelfstandig uit te voeren, en waar hebben ze ondersteuning nodig? * Laat ze hun reflecties op een stuk papier of in een notitie-app schrijven * **Verdeel de leerlingen in kleine groepjes (3-4 personen). Vraag de leerlingen in hun groepjes om te delen:** Op welk niveau ze zichzelf bevinden en waarom. Welke digitale activiteit of taak ze prettig vinden en welke ze uitdagend vinden. **Moedig hen aan om te bespreken hoe ze hun vaardigheden verder kunnen ontwikkelen om het volgende niveau te bereiken.**   **Resultaat:** deelnemers ontwikkelen een dieper begrip van de 21 competenties en hoe deze in de praktijk toepasbaar zijn. Dit helpt hen ook om te reflecteren op hun eigen digitale competentie en te bepalen welke gebieden verdere ontwikkeling behoeven. Daarnaast bespreken ze praktijkscenario's. |
| 6. Het kernconcept begrijpen; het Digital Competence Framework 2.2: een overzicht van de structuur en hoe we het kunnen gebruiken voor dagelijkse activiteiten (20 min) **6.1. Introduceer de context (dia 20):**   * + Leg in het kort uit dat het Digital Competence Framework 2.2 een aantal nieuwe elementen bevat die nuttig zijn om de competenties effectief te koppelen aan kennis, vaardigheden en concrete voorbeelden van leerscenario's, zowel voor formele als formele onderwijscontexten.   **6.2. Taken - Groepsactiviteit (dia 21 - 25):**   * + **Begin met een korte uitleg van het doel van de activiteit:** reflecteren op hoe de competenties van het Digital Competence Framework aansluiten op hun lespraktijken en het ontwerpen van praktische klasactiviteiten die digitale competenties bevorderen. **Benadruk dat dit een reflectie- en hands-on activiteit is waarbij leerlingen de praktische toepassingen van het Digital Competence Framework 2.2 zullen verkennen.**   + **Verdeel de leerlingen in kleine groepjes en laat ze reflecteren op een van de competenties uit het raamwerk en bedenken hoe deze aansluit bij hun eigen lesgeven .**   + Na de reflectie ontwerpt elke groep een activiteit die aansluit bij de gekozen competentie. De activiteit moet iets zijn dat ze in hun eigen klas kunnen gebruiken om de ontwikkeling van die digitale competentie bij hun leerlingen te stimuleren. De activiteit kan een eenvoudige taak, project of uitdaging zijn. Elke groep maakt aantekeningen over het idee voor de activiteit, met de nadruk op de doelstellingen, de betrokken stappen en hoe de activiteit aansluit bij de specifieke competentie uit het Digitale Competentiekader 2.2.   + Sluit de activiteit af door een aantal belangrijke punten te bespreken.Vraag leerlingen hoe het Digitaal Competentiekader hun lespraktijk kan sturen en hoe ze digitale competenties in hun toekomstige lessen kunnen integreren. Moedig leerlingen aan om na te denken over welke competenties ze verder willen ontwikkelen in hun eigen lessen en hoe ze de digitale vaardigheden van hun leerlingen kunnen blijven verbeteren.   **Resultaat:** deelnemers krijgen meer inzicht in het Digital Competence Framework en hoe dit in hun onderwijs van toepassing is. |
| Onderzoek | Voor de beoordelingsfase ontwerp je een gamified versie van een quiz met minimaal twee vragen voor elke stap van de training. |

|  |  |
| --- | --- |
| BELANGRIJKSTE LESSEN | |
| Reflectie en conclusie | In deze les hebben we de structuur van het Europees Kader voor Digitale Competentie besproken.  Denk na over hoe het Digitaal Competentiekader gekoppeld kan worden aan onderwijs- en leerpraktijken en hoe het volledig aansluit bij de echte wereld en de schoolcontext.  Om je kennis te consolideren, pas je ten minste één van de voorgestelde leerscenario's toe in je lessen en probeer je zelf een ander leerscenario te creëren voor een andere competentie.  **Reflectieactiviteit (dia 26)** Vraag de leerlingen om samen te reflecteren op de antwoorden die ze hebben gekregen op de gamified quiz. Zo kunnen ze de belangrijkste punten van de les samenvatten en eventuele resterende vragen van de leerlingen beantwoorden .  **Instructies**   * Groepeer de leerlingen in kleine groepjes (niet meer dan 3 of 4 per groep).  Geef de leerlingen het document 'Digital Competence Framework' ( [HIER](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf) ). * Vraag de leerlingen om te reflecteren op een van de genoemde competenties en om, volgens de structuur van het DCF, ten minste één voorbeeld te ontwerpen van een activiteit die in de klas kan worden gedaan om de leerlingen te stimuleren die competentie te ontwikkelen. * Verdeel de ideeën tussen de groepen en benadruk de belangrijkste lessen. |
| Huiswerk/Extra taken | Deel het Digital Competence Framework en vraag de cursisten om het document te gebruiken als leidraad voor de volgende module van de eenheid.  **Reflectie op het nationale curriculum en het EU-kader voor digitale competentie (dia 27)**  Doel: Met deze opdracht worden docenten gestimuleerd om kritisch te reflecteren op hun ervaringen met het nationale curriculum van het land en de sterke en zwakke punten ervan te evalueren. Ze zullen het curriculum ook vergelijken met het Europees Kader voor Digitale Competentie en onderzoeken hoe goed hun nationale curriculum aansluit bij de digitale vaardigheden en competenties die op EU-niveau worden gepromoot.  **Instructies**   * Persoonlijke reflectie (300–400 woorden):   Beschrijf jouw ervaringen met het nationale curriculum in jouw rol (als docent, student of onderwijsprofessional).   * Stel vragen zoals:   + Is het gemakkelijk of moeilijk te implementeren?   + Is het up-to-date met de huidige onderwijsbehoeften en technologieën?   + Is het goed gestructureerd en effectief, of moet het worden herzien?   + Beschouwt u het als een voorbeeld voor andere landen, of als een land dat hervormd moet worden? * Vergelijkende analyse (400–500 woorden):   + Geef een korte introductie tot het EU-kader voor digitale competentie.   + Vergelijk jouw nationale curriculum met het Digital Competence Framework wat betreft doelstellingen op het gebied van digitale geletterdheid, integratie van digitale hulpmiddelen en ondersteuning voor de ontwikkeling van belangrijke digitale competenties (bijvoorbeeld informatievaardigheden, communicatie, het creëren van content, veiligheid en probleemoplossing).   + Bespreek punten van overeenstemming of hiaten en stel mogelijke verbeteringen of integraties voor.   Verwachte resultaten:  Door deze opdracht te voltooien, zullen leraren:   * Meer inzicht krijgen in de structuur en doelstellingen van jouw nationale curriculum. * Inzichtkrijgen in hoe EU-kaders nationale onderwijsstelsels beïnvloeden of ermee contrasteren. * Nadenken over de integratie van digitale competentie in modern onderwijs en bepaal welke gebieden verbetering behoeven.   Formaat: Getypt, max. 1000 woorden |