

# Digitale geletterdheid - kleuters (fase 1)



## Praktische ICT-vaardigheden

*benutten van de mogelijkheden van digitale technologie en inzicht hebben in de werking van digitale apparaten*

### Digitale technologie

- beseffen dat veel apparaten, speelgoed en robots een computer bevatten
- samen verkennen waar in de omgeving digitale technologie wordt gebruikt

### Digitale apparaten

- herkennen van verschillende digitale apparaten zoals smartphone, tablet, computer of speelgoed
- kennismaken met een aantal standaard handelingen bij digitale apparaten zoals aansluiten, aanzetten en uitzetten
- werken met een digitaal apparaat d.m.v. aanraakscherm, muis en/of toetsenbord
- verkennen van een toetsenbord (letters, cijfers, tekens en speciale toetsen)
- zorgvuldig omgaan met digitale apparaten als tablet en computer
- aandacht hebben voor houding van lichaam en ogen bij het werken met digitale apparaten

### Apps en software

- starten, afsluiten en wisselen van apps op een digitaal apparaat
- kennismaken met spelletjes en educatieve apps op verschillende digitale apparaten
- elkaar helpen bij het gebruik van een app
- bespreken dat een app soms vraagt om toegang via een (al dan niet visueel) wachtwoord en hoe daar verstandig mee om te gaan
- kennismaken met basisfunctionaliteiten van een internetbrowser
- kennismaken met eenvoudige communicatie-apps
- samen ontdekken van mogelijkheden om online samen te werken
- gebruiken van eenvoudige tekenapps en apps om afbeeldingen te bewerken
- werken met een eenvoudige app voor tekstverwerking
- gebruiken van een digitale camera voor het maken van foto's en video's
- gebruiken van een daarvoor geschikt digitaal apparaat om audio-opnames te maken

## Mediawijsheid

*kritisch én bewust omgaan met digitale media\* in een gemedialiseerde samenleving*

### Digitale media\* en digitale content

- samen verkennen van enkele digitale media en functies
- praten over positieve aspecten en de gevaren van digitale media
- exploreren in digitale programma's en op afgeschermdes websites
- kennismaken met verschillende elementen van content in digitale media zoals teksten, foto's, afbeeldingen, audio- en videofragmenten
- samen verkennen of content in digitale media nieuws, ontspanning of reclame is
- samen verkennen van de rol van reclame in digitale media

### Medialisering van jezelf en de samenleving

- samen bespreken van het eigen gebruik van digitale media
- ervaren dat de leefwereld doordrongen is van digitale media met digitale content

*\* digitale media = media om informatie te maken, bekijken, wijzigen en over te dragen via digitale apparaten zoals algemeen gebruikte apps, videogames, websites, sociale media en online advertenties*

## Digitale informatievaardigheden

*systematisch, effectief en efficiënt gebruikmaken van digitale bronnen bij het verzamelen, evalueren, verwerken en delen van digitale informatie*

### Informatie zoeken, vinden en selecteren

- samen verkennen wat over een onderwerp bekend is en daarover vertellen
- bedenken van vragen bij een onderwerp waarover je meer wilt weten
- bedenken van digitale bronnen waar informatie te vinden is
- gebruiken van een passende digitale bron bij een bepaald type informatievraag
- verzamelen van informatie uit een digitale bron
- samen een selectie maken uit de gevonden informatie

### Informatie verwerken, evalueren en presenteren

- bepalen of gevonden informatie voldoet als antwoord
- vertellen over gebruikte digitale bronnen
- verwoorden van een antwoord met behulp van de gevonden resultaten
- vastleggen van gevonden informatie
- samen terugblikken op het proces 'van vraag naar antwoord' en daarover vertellen
- presenteren van de gevonden informatie (bijv. in een tekening)

## Computational thinking

*(her)formuleren van problemen met behulp van denkvaardigheden en strategieën zodat computertechnologie kan bijdragen aan het oplossen*

### Data en dataverwerking

- bespreken van eigenschappen van voorwerpen uit een verzameling als een concrete vorm van data (bijv. doos met lego, doos met strijkkralen, letterdoos, verzameling plaatjes van spaaractie)
- ontdekken dat verzamelingen ook op afbeeldingen kunnen staan (bijv. groepsfoto, plaat met diverse vervoersmiddelen, poster met pictogrammen/symbolen of een tekst met tekens)
- verzamelen van data
- ordenen van voorwerpen op één of meer zichtbare (of onzichtbare) eigenschappen
- weergeven van verzamelde data in een eenvoudige grafiek, diagram, lijst, visual, etc.

### Decompositie

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

### Patroonherkenning

- herkennen van patronen in de dag zoals het ritme van opstaan, aankleden, naar school, spelen, eten, slapen
- bespreken van patronen in de leefomgeving (bijv. ritme van seizoenen, huizen in een straat)
- voortzetten van patronen met concrete voorwerpen, op papier en digitaal
- herkennen van de herhaling van taken in verschillende situaties
- beseffen dat een computer een taak eindeloos kan herhalen (bijv. in oefeningen)

### Abstractie

- (na)vertellen van concrete situaties op hoofdlijnen
- aangeven van elementaire kenmerken van personen, planten, dieren en voorwerpen
- bespreken wat het belangrijkste is van een uit te voeren taak

### Algoritmes

- ontdekken dat bepaalde reeksen een logische ordening kennen
- plaatsen van instructies of regels in een logische volgorde
- op volgorde uitvoeren van een reeks instructies of regels die leidt tot een resultaat
- samen formuleren van een serie geordende instructies voor het uitvoeren van een bepaalde taak
- samen opzetten van 'als-dan' redeneringen en conclusies trekken uit deze redeneringen
- voorspellen wat er gebeurt in bepaalde situaties in een spelapp op een digitaal apparaat
- samen exploreren welke instructies nodig zijn voor programmeerbaar speelgoed om een probleem op te lossen
- ervaren dat door handelingen gelijktijdig uit te voeren een taak sneller uitgevoerd kan worden (parallellisatie)

### Reflectie

- praten met elkaar over hoe 'problemen' opgelost worden met digitale technologie
- praten over genomen beslissingen, gevonden oplossingen en de rol van de computer hierbij

