



Dit is het tweede tussenproduct van het ontwikkelteam Digitale geletterdheid. Het voorliggende tussenproduct bestaat uit drie onderdelen:

- Grote opdrachten in concept
- Toelichting op het proces tijdens de ontwikkelsessie (p. 7)
- Consultatievragen (p. 10)

Tijdens deze tweede ontwikkelsessie (23-25 mei) hebben de ontwikkelteams eerst de feedback op hun conceptvisie op het leergebied doorgenomen en hebben op basis daarvan gewerkt aan de 'grote opdrachten' van hun leergebied. Grote opdrachten beschrijven de *essentie* van wat leerlingen vanuit het perspectief van het leergebied nodig hebben om de wereld te kunnen begrijpen (kennis) en om in die wereld adequaat te kunnen handelen (vaardigheden).

Nu is het tijd om feedback op te halen, om op basis daarvan verder te kunnen werken aan de grote opdrachten. U kunt feedback geven op www.curriculum.nu/digitale-geletterdheid.

GROTE OPDRACHTEN (CONCEPT)

Grote opdracht 1: Communiceren en samenwerken

Alles is digitaal verbonden met elkaar: mensen met mensen, dingen met dingen, mensen met dingen

Digitale technologie biedt mogelijkheden om met elkaar te communiceren en samen te werken, onafhankelijk van tijd en plaats. Zo is bijna iedereen met elkaar verbonden door sociale media. Kennis van de technologie van digitale communicatiemiddelen bevordert het bewust gebruik ervan. Bewust en kritisch leren omgaan met de mogelijkheden van digitaal communiceren, publiceren en samenwerken vergroot de mogelijkheden en verkleint de risico's van het gebruik ervan. Daarbij hoort het nadenken over de vraag hoe digitale toepassingen de wijze waarop mensen met elkaar communiceren en samenwerken beïnvloeden, in hun persoonlijk leven, in de maatschappij en in hun werk. Privacy is een belangrijk onderwerp, en de wijze waarop mensen omgaan met hun digitale identiteit en de omgang met anderen. Ook in de digitale omgeving gelden omgangsregels en is pesten taboe.

Leerlingen leren dat apparaten in contact staan met elkaar via het wereldwijde netwerk, waardoor (informatie)processen sneller en beter kunnen verlopen. Om bewust, verantwoordelijk en actief gebruik te kunnen maken van digitale netwerken, is kennis nodig van de werking hiervan, op kleine en grote schaal. Deze kennis helpt ook om de mogelijkheden en beperkingen van de technologie te ontdekken, onder controle te krijgen en om vanuit een nieuwsgierige houding aan de verdere ontwikkeling bij te kunnen dragen.



Grote opdracht 2: Digitaal burgerschap

De digitale maatschappij, dat ben jij

Meedoen in de samenleving, respectvol met elkaar omgaan en tolerantie zijn thema's die belangrijk zijn voor het functioneren van een democratische samenleving. Digitale technologie en informatie in woord, beeld en geluid spelen hierbij een steeds grotere rol. In de huidige maatschappij is door de online aanwezigheid van mensen, bedrijven en (overheids-)instellingen sprake van een toenemend belang van digitaal burgerschap.

De burger in de digitale maatschappij moet digitaal geletterd zijn om als (zelf)verantwoordelijk burger aan de samenleving deel te nemen en om in contact te komen met de overheid. Van het aanvragen van het rijbewijs tot het aanvragen van zorgtoeslag: de burger krijgt te maken met digitale technologie. Volwaardig deelnemen aan de samenleving vereist digitale geletterdheid die meegroeit met de groeiende rol van digitale technologie in de samenleving.

Digitale technologie kan de afstand tussen burger en bestuur verkleinen en zo een bijdrage leveren aan het functioneren van de democratie. Het omgekeerde kan echter ook: digitale technologie kan ingezet worden om de democratische samenleving te verzwakken. De burger in de digitale samenleving is zich hiervan bewust, denkt erover na en vormt zich hier een oordeel over.

Leerlingen leren bewust en verantwoord participeren in de digitale maatschappij. Om dit te kunnen doen, moeten ze leren om op een actieve, effectieve en verantwoorde manier om te gaan met (nieuwe) digitale middelen. Daarbij leren leerlingen zich continu vragen te stellen zoals: Wat is mijn (online) identiteit? Hoe verhoud ik mij tot de (digitale) maatschappij? Wat doet het gebruik van digitale technologie met mij? Hoe ga ik in de digitale wereld met anderen om? Leerlingen ontwikkelen hierbij een onderzoekende houding, die in het vervolgonderwijs en op de arbeidsmarkt steeds meer wordt gevraagd. Ook leren leerlingen technologie in te zetten om vorm te geven aan hun rol als lid van de samenleving.

Leren omgaan met fundamentele technologische veranderingen en de betekenis daarvan voor de persoonlijke en maatschappelijke ontwikkelingen, zorgt ervoor dat leerlingen digitaal zelfredzaam worden en daarbij ethische normen en waarden kunnen hanteren.

Grote opdracht 3: Data en informatie

Een pad naar kennis in het woud van data

Door groeiende opslagmogelijkheden en digitale ontsluiting van gegevens (via het internet) groeit de hoeveelheid beschikbare gegevens dagelijks zodanig, dat gesproken wordt van 'big data'. Iedereen heeft toegang tot de beschikbare data en kan die gebruiken om aan informatie te komen. Informatie bestaat uit gegevens die betekenis hebben voor een gebruiker, die aan een informatiebehoefte van een gebruiker tegemoetkomen. Door interpretatie van de beschikbare data beslist de gebruiker of die in de gegeven situatie relevant en bruikbaar zijn. Deze informatie kan de gebruiker



benutten voor zijn eigen kennisontwikkeling of bij het op creatieve wijze oplossen van problemen en uitdagingen.

Om relevante informatie te verzamelen, is het nodig om een informatievraag scherp te formuleren. Door digitale applicaties de juiste opdrachten te geven, kan de gebruiker uit de grote hoeveelheid beschikbare data de gewenste informatie opvragen. Door die informatie vervolgens te interpreteren, te waarderen en te visualiseren, komt de gebruiker tot nieuwe kennis en inzichten. Vervolgens kan de gebruiker de informatie op een logische en betrouwbare plaats opslaan, om deze op een later moment makkelijk terug te kunnen vinden.

Omdat iedereen data op internet kan plaatsen, is het voor de beoordeling van die data belangrijk om de kwaliteit en de betrouwbaarheid van de bron van de data te kunnen beoordelen.

In de digitale wereld is degene die data gebruikt ook producent van data. Door digitaal te zoeken, laat een gebruiker data achter betreffende zijn zoekgedrag. Bezoeken aan websites produceren ook gebruikersdata. Anderen kunnen van deze data gebruik maken om dienstverlening te verbeteren of gebruikers bij volgende zoekacties te voorzien van voorgeselecteerde data. Het is van belang dat gebruikers daar bewust mee omgaan. Aan het gebruiken van data zitten ethische aspecten waarover gebruikers zich een oordeel zouden moeten vormen.

Kennis en inzicht in de werking van digitale technologie en het kennen van de mogelijkheden en beperkingen is nodig om een weg te vinden binnen alle verschillende informatiestromen. Op school leren leerlingen om de informatie te vinden die zij nodig hebben. Zij leren om hun informatievragen helder te formuleren, geschikte digitale applicaties te kiezen om informatie te verzamelen en die middelen op een efficiënte manier aan te spreken. Leerlingen doen kennis en ervaring op om de gevonden informatie op waarde te schatten en ontwikkelen een kritische blik op de kwaliteit en betrouwbaarheid van bronnen. Zij raadplegen en vergelijken zo mogelijk verschillende bronnen en ontwikkelen zo een efficiënte en flexibele strategie om in informatiebehoeften te voorzien, tot nieuwe kennis te komen en die vervolgens met anderen te delen. Zij kunnen daarbij verschillende informatiesystemen in combinatie met elkaar benutten en informatie in de juiste context plaatsen.

Grote opdracht 4: Gebruiken en aansturen

Wie is de baas over digitale technologie?

Digitale technologie is overal te vinden, in bijna elk apparaat zit een computer. Soms lijkt het wel of steeds meer 'vanzelf' gaat, maar de mens bepaalt steeds op welke manier apparaten werken. Apparaten die door digitale technologie worden aangestuurd doen dus nooit zomaar iets uit zichzelf. Computers, robots, kunstmatige intelligentie en andere vormen van digitale technologie worden door mensen geprogrammeerd. Om bewust, verstandig en verantwoordelijk met digitale technologie om te kunnen gaan is het nodig om begrip te hebben van het 'instrueren' van computers. Het leren van de taal die computers kunnen uitvoeren vereist een bepaalde manier van denken waarbij problemen op een specifieke manier geformuleerd worden. Voor het oplossen ervan is het nodig inzicht te hebben in algoritmes en procedures. Weten hoe het werkt, is



belangrijk om optimaal gebruik te kunnen maken van de mogelijkheden en om digitale technologie actief en creatief te kunnen gebruiken.

In het persoonlijk leven, in de maatschappij, de wetenschap en de economie helpen computers de mens om de complexiteit van de wereld te doorgronden en te beheersen. Leerlingen leren dat daarmee digitale technologie een cruciale plek krijgt in de samenleving en dat die daardoor verandert. Daarom is het nodig dat leerlingen een basaal begrip van de werking van computers krijgen. Dit basale begrip is voorwaardelijk om toekomstige ontwikkelingen te kunnen blijven volgen. Ook is het begrijpen van de gevolgen van huidige en toekomstige toepassingen belangrijk om digitale technologie te kunnen beoordelen op ethische, maatschappelijke en economische aspecten. Deze kunnen zowel positief als negatief zijn. Leerlingen weten dat de mens aan de basis staat van digitale technologie. Technologie zal echter steeds meer kunnen. Dat is aanleiding om als leerling na te kunnen denken over de relatie tussen mens en (digitale) technologie.

Grote opdracht 5: Toepassen en ontwerpen

De makende mens heeft digitale technologie als instrument

Digitale technologie kan in allerlei variaties en contexten gebruikt worden met als doel iets te creëren. Hiervoor zijn veel applicaties beschikbaar: van kantoortoepassingen, zoals tekstverwerkers, spreadsheets en presentatiesoftware, tot toepassingen op het gebied van modelleren, ontwerpen, visualiseren en creëren van multimediale producten. Het gebruik van digitale technologie geeft mogelijkheden om samen te werken aan producten en van idee tot feitelijke producten te komen, zoals films, animaties, posters, 3d-objecten of het aansturen van een robot of productielijn.

Leerlingen leren digitale technologie te gebruiken om te ontwerpen, te ontwikkelen en te produceren. De leerling leert omgaan met verschillende applicaties en technologieën. Door een ontwerp- en maakproces te doorlopen leren leerlingen de mogelijkheden van de toepassingen kennen, de werking van deze toepassingen begrijpen en deze gericht en met inzicht te gebruiken. Bovendien leren zij te denken in het proces van de ontwikkeling van een product. Hierdoor krijgen leerlingen mogelijkheden om digitale technologie in te zetten voor de ontwikkeling van hun talenten, kwaliteiten en creativiteit, binnen en buiten de context van digitale geletterdheid.

Grote opdracht 6: Digitale economie

Gratis bestaat niet, data is geld

De definitie van 'financiële waarde' is voortdurend aan verandering onderhevig. Geldstromen vinden voor een groot deel digitaal (en online) plaats. Nieuwe digitale valuta krijgen een plek naast traditionele betaalmiddelen. Mobiele abonnementen en diensten zijn gemeengoed en maken het mogelijk voortdurend online te zijn. De kosten voor de infrastructuur zijn hoog en moeten worden terugverdiend. De ontwikkelingen in de digitale technologie hebben ook economische gevolgen. Veel applicaties lijken gratis, zoals apps, zoekmachines en sociale media, maar de leveranciers van deze 'gratis' toepassingen verdienen hun geld op een andere manier: zij verzamelen data van



gebruikers en gebruiken die om geld mee te verdienen door bijvoorbeeld gebruikers gericht advertenties te kunnen tonen.

De gebruikers 'betalen' met hun data. Data hebben waarde, waardoor een 'nieuwe' economie is ontstaan: een data-economie. Deze data-economie is een belangrijk onderdeel van digitale geletterdheid in het onderwijs. Leerlingen worden bewust van de waarde van data. Zij weten dat zij online en digitaal in contact komen met marketingstrategieën waardoor de kansen om in deze economie succesvol te participeren vergroot worden. Zowel als consument en als producent van data. De belangen die schuilen achter het gebruik van veel gratis (online) toepassingen, en de daarbij verkregen data, vragen aandacht. Leerlingen dienen bewust te zijn van die verdienmodellen en te weten dat deze mogelijk invloed hebben op hun keuzeprocessen en voorkeuren in de digitale wereld.

Grote opdracht 7: Veiligheid en privacy

Veiligheid eerst!

Het is voor iedereen belangrijk om zich bewust te zijn van de risico's op het gebied van privacy en veiligheid bij het gebruik van digitale technologie. Omdat er steeds meer gegevens digitaal verwerkt worden, is onze afhankelijkheid van digitale technologie in de maatschappij steeds verder toegenomen. Diefstal van digitale identiteit komt steeds vaker voor en misbruik heeft vergaande persoonlijke gevolgen of gevolgen voor bedrijven en (overheids-)instellingen. Naarmate mensen meer aanwezig zijn in de digitale wereld laten ze meer data achter, bewust of onbewust. Mensen delen zelf persoonlijke gegevens, delen wat ze meemaken, stellen vragen aan anderen. Onbewust laten ze ook data achter: de zoekopdrachten die ze geven, de sites die ze bezoeken, de tijd die ze op een site doorbrengen. De waarde van data maakt dat de diefstal ervan aantrekkelijk wordt. Inbraak op computers is daar een gevolg van. Het (mondiale) netwerk waar computers deel van uitmaken verhoogt de kwetsbaarheid voor aanvallen en inbraken.

Wat voor individuele personen geldt, geldt ook voor bedrijven en (overheids-)instellingen, waaronder scholen. Zij werken vaak ook met persoonsgegevens en privacygevoelige informatie. Ook zij zijn gevoelig voor digitale inbraken, dataroof en digitale chantage. De voordelen van de onderlinge (technische) verbondenheid van mensen, bedrijven en (overheidsinstellingen) hebben ook een schaduwkant. Leerlingen leren bijvoorbeeld dat digitale kwetsbaarheid personen schade kan berokkenen, de economische belangen van bedrijven in gevaar kan brengen, de energievoorziening kan platleggen en democratische processen verstoren. Privacy en internet security is daarom van belang. Leerlingen leren adequate maatregelen te nemen om de eigen privacy te beschermen, thuis en op school, hun digitale veiligheid te vergroten en om mee te kunnen denken en praten over vraagstukken van veiligheid en cybersecurity die de maatschappij betreffen.



Grote opdracht 8: Duurzaamheid en innovatie

Digitale technologie, innovatie en duurzaamheid

Duurzaamheid is een belangrijk maatschappelijk thema. De natuurlijke grondstoffen raken uitgeput, de wegwerpmaatschappij vervuult de zeeën en het klimaat lijkt wereldwijd te veranderen. De menselijke ecologische voetafdruk op de aarde zorgt voor grote, mondiale vraagstukken.

Digitale en geautomatiseerde systemen maken gebruik van grondstoffen, produceren afval en gebruiken veel energie. Zo levert het gebruik van digitale technologie een bijdrage aan de klimaatproblematiek. Digitale technologie kan echter ook een bijdrage leveren aan de oplossing van de klimaatproblematiek en bijdragen aan duurzaamheid door innovatie mogelijk te maken, bijvoorbeeld in de energiesector. Ook de digitale technologie zelf innoveert en kan daardoor duurzamer worden.

Ook in de financiële wereld, de medische sector en in het onderwijs ondersteunt en versnelt digitale technologie innovatie. Digitale technologie verandert de wereld, verandert de mens en verandert de menselijke visie op de wereld.

Door leerlingen kennis te laten maken met deze innovatieve ontwikkelingen kunnen ze deze leren begrijpen, gebruiken en er later invloed op uitoefenen. Mondiale thema's zoals vervuiling, voedselvoorziening, het delven van grondstoffen en digitale technologische (medische) ontwikkelingen zijn aanknopingspunten om de rol en invloed van de mens op de wereld te overdenken. Leerlingen ontwikkelen een nieuwsgierige houding, staan open voor deze constante technologische veranderingen en leren hiervan. Ze zijn bereid en in staat daar zelf een bijdrage aan te leveren en zichzelf te blijven ontwikkelen.



PROCESVERSLAG tweede ontwikkelsessie van ontwikkelteam Digitale geletterdheid

Dit procesverslag bestaat uit twee onderdelen: de beschrijving van de herziening van de conceptvisie op het leergebied (A) en de beschrijving van het tot stand komen van de grote opdrachten (B). Het werkproces dat het ontwikkelteam (OT) tijdens de driedaagse heeft gevolgd is gevisualiseerd in figuur 1.

Het Proces | Werksessie 2



Figuur 1

A- Beschrijving herzien van de visie

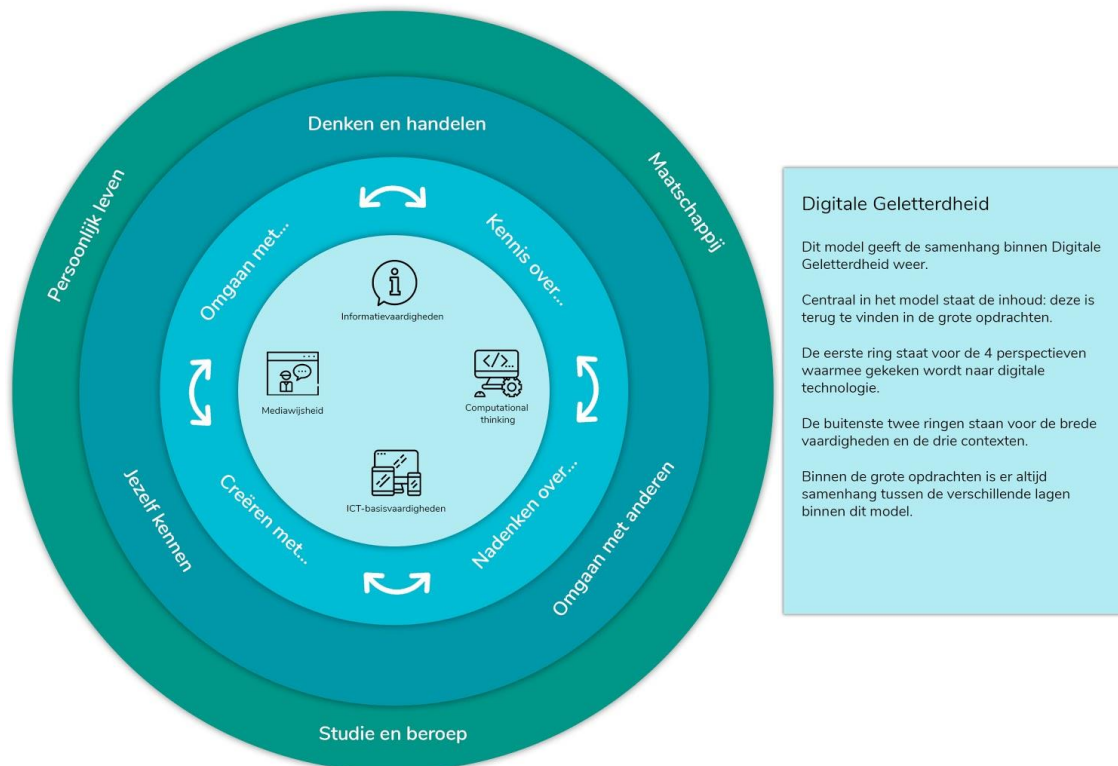
Na publicatie van de conceptvisie is een consultatieronde gestart waarin het OT feedback heeft gekregen op de visie naar aanleiding van de consultatievragen die het ontwikkelteam geformuleerd had. Alle feedback is door leden van het OT bekeken en gewaardeerd. Regelmatig was er in de feedback sprake van instemming met de conceptvisie. Deze feedback sterkte het OT om de ingeslagen weg te vervolgen. Uit de waardering van de feedbackpunten kwamen meerdere punten naar voren die aanleiding konden zijn tot het bijstellen en/of aanscherpen van de visie. Deze bespreekpunten zijn op de eerste ochtend van de tweede ontwikkelsessie besproken. De bespreking leidde tot afspraken over punten die in de conceptvisie aanpassing behoeven, de aard van de aanpassingen en de onderbouwing daarvan. In het consultatieverslag beschrijft het ontwikkelteam wat het gedaan heeft met de ontvangen feedback en waarom.

B-Beschrijving van het tot stand komen van de grote opdrachten

De werkwijze tijdens deze driedaagse ging van divergent naar convergent. Vanuit de feedback op de visie is ervoor gekozen te werken vanuit onderstaand model:



Digitale Geletterdheid



Figuur 2

Voorafgaand aan de tweede ontwikkelsessie heeft het OT een lijst opgesteld van diverse experts binnen het leergebied. Dit zijn mensen die zowel nationaal als internationaal een rol spelen in onderzoek naar en discussie over digitale geletterdheid. Al deze mensen zijn uitgenodigd om tijdens de tweede ontwikkeldriedaagse hun visie op de materie toe te lichten. Een aantal experts heeft gehoor gegeven aan de uitnodiging. De specifieke expertise verschilde tussen de personen. Zo hebben we de thematiek benaderd vanuit een informatica-blik, maar ook vanuit privacy en veiligheid, mediawijsheid en didactiek. Alle experts is gevraagd een voorzet te doen voor grote opdrachten binnen digitale geletterdheid. Vervolgens is er dialoog gevoerd met de experts.

Voorafgaand aan en tijdens de tweede ontwikkeldriedaagse heeft het OT ook gebruik gemaakt van de beschrijvingen van buitenlandse curricula, rapporten en (wetenschappelijke) literatuur.

De input van de experts en de opbrengsten van bronnenonderzoek heeft het OT gebruikt in een brainstorm met als vraag: Welke ingrediënten en begrippen moeten een plek krijgen binnen de grote opdrachten? De ideeën die tijdens de brainstorm naar voren kwamen, werden geordend naar grote inhoudelijke gebieden:

- informatievaardigheden
- digitale zelfredzaamheid
- innovatie/duurzaamheid
- creatie/maken
- robotica



- digitale ethiek
- basisvaardigheden
- programmeren
- veiligheid-privacy
- digitale economie
- mediawijsheid

In de laatste fase hebben we de losse onderdelen vertaald naar grote opdrachten welke meerdere aspecten beslaan:

1. communicatie en samenwerking
2. digitaal burgerschap
3. onderzoek en informatie
4. aansturen en gebruiken
5. digitale economie
6. veiligheid en privacy
7. duurzaamheid en innovatie
8. toepassen en ontwerpen

Tot slot is met behulp van literatuur en een terugblik op de gesprekken met de experts gecheckt of alle inhoud van het leergebied door de grote opdrachten wordt afgedekt. Ook heeft het OT gecheckt of de inhoudelijke domeinen die SLO heeft gedefinieerd (computational thinking, informatievaardigheden, basisvaardigheden en mediawijsheid) door de grote opdrachten worden afgedekt. Dat bleek zo te zijn.

Daarnaast stelde het OT vast dat de grote opdrachten vanuit de verschillende perspectieven te benaderen zijn:

omgaan met ...
nadenken over ...
creëren met
kennis van

Deze perspectieven hebben een sterke onderlinge verbondenheid; er is geen sprake van een ordeningsvolgorde. Terwijl je iets maakt, leer je erover en als je omgaat met dan vergaar je er ook kennis over. Alle perspectieven hebben onderlinge samenhang en wederkerigheid. Dit biedt de onderwijspraktijk veel ruimte en mogelijkheden om vorm te geven aan de leerprocessen waarin de leerling centraal staat.

Er is discussie geweest over de leerlijnen van de SLO. Aanvankelijk wilden we ethiek toevoegen als vijfde leerlijn. Uiteindelijk is besloten dit niet te doen. Ethiek lijkt niet geschikt als losse leerlijn; juist omdat ethiek in relatie tot andere thema's relevantie heeft. Het onderdeel ethiek zal zodoende een plaats vinden binnen diverse grote opdrachten, vanuit het perspectief 'nadenken over'.

Tot slot heeft het OT de grote opdrachten bekeken op hun relatie met de visie en heeft het OT de relevantie en haalbaarheid van de grote opdrachten besproken voor leerlingen uit het speciaal onderwijs, praktijkonderwijs en regulier onderwijs. Het OT was over beide punten positief.



CONSULTATIEVRAGEN

Graag ontvangen wij uw feedback ten aanzien van de uitwerking van de grote opdrachten. We vragen u bij het beantwoorden ook specifieke verbeter suggesties mee te geven. Dat stelt ons in staat om uw feedback goed te kunnen verwerken.

U kunt uw feedback geven op www.curriculum.nu/digitale-geletterdheid.

Alvast hartelijk dank voor uw medewerking,

Het Ontwikkelteam Digitale geletterdheid

A. Algemene vragen

Vraag 1:

In hoeverre herkent u de visie van het ontwikkelteam (zoals eerder gemaakt in de eerste ontwikkelsessie) in de grote opdrachten? Geeft u op een schaal van vier punten aan in welke mate u de visie van het ontwikkelteam herkent in de grote opdrachten en geeft u hierbij een toelichting. (1=oneens, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=helemaal).

Vraag 2:

In hoeverre dekken de grote opdrachten de inhoud van het totale leergebied digitale geletterdheid? Geeft u op een schaal van vier punten aan in welke mate u de grote opdrachten dekkend vindt. Geeft u hierbij een toelichting waarin u suggesties geeft voor aanvulling van de grote opdrachten met niet behandelde thema's. (1=niet oneens, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=helemaal)

Vraag 3:

Het ontwikkelteam heeft in elke opdracht de vier perspectieven (kennis van..., omgaan met..., nadenken over..., creëren met...) gehanteerd. In welke mate herkent u dit? Geeft u op een schaal van vier punten aan in welke mate u de vier perspectieven in de grote opdrachten herkent. (1=niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4= helemaal) Geeft u hierbij een toelichting op uw antwoord, waarbij u suggesties geeft om de vier perspectieven beter tot hun recht te laten komen als hier aanleiding voor is.

Vraag 4:

Het ontwikkelteam heeft de grote opdrachten digitale geletterdheid in drie contexten geplaatst: het persoonlijk leven, de maatschappij, studie & beroep. In welke mate herkent u dit? Geeft u op een schaal van vier punten aan of u het hiermee geheel eens tot geheel niet eens bent. (1=niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel herkenbaar). Geeft u hierbij een toelichting op uw antwoord, waarbij u suggesties geeft om het gebruik van de drie contexten in de grote opdrachten te verbeteren als hier aanleiding voor is.

Vraag 5:

In welke mate dekken de grote opdrachten de hoofddoelen van het onderwijs (kennisontwikkeling, persoonsvorming en maatschappelijke toerusting)? Geef op een



schaal van vier punten aan hoe dekkend u dit vindt. (1=niet, 2=in enige mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel) Geeft u een toelichting waarin u ook ingaat op waar u eventuele kansen c.q bedreigingen ziet.

B. Specifieke vragen per doelgroep

Leerlingen

Vraag 6:

In hoeverre vind je het belangrijk om op school iets te leren over de grote opdrachten? Geef op een schaal van vier punten aan hoe belangrijk je dit vindt. (1=Heel onbelangrijk, 2=onbelangrijk, 3=belangrijk, 4=heel belangrijk)

Vraag 7:

Welke grote opdracht of grote opdrachten vind je onbelangrijk? Waarom?

Vraag 8:

Zijn we nog iets vergeten waarover je wilt leren op digitaal gebied?

Lerarenteams

Vraag 9:

In hoeverre zijn de grote opdrachten bruikbaar voor het vormgeven van uw eigen onderwijspraktijk? Geef op een schaal van vier punten aan hoe relevant u dit vindt (1=onbruikbaar, 2=enigszins bruikbaar, 3=voldoende bruikbaar, 4=erg bruikbaar). Geeft u een toelichting op uw antwoord.

Vraag 10 (voor leraren primair onderwijs):

In welke mate zijn de grote opdrachten te integreren in andere leergebieden? Geef op een schaal van vier punten aan in welke mate u integratie mogelijk acht. (1= niet, 2=gedeeltelijk, 3=tot op grote hoogte, 4=geheel) Geeft u een toelichting waarin u ook ingaat op waar u eventuele kansen c.q bedreigingen ziet.

Vraag 11: (voor leraren voortgezet onderwijs)

In welke mate zijn de grote opdrachten te integreren in uw vak-/leergebieden? Geef op een schaal van vier punten aan in welke mate u integratie mogelijk acht. (1=niet, 2=gedeeltelijk, 3=tot op grote hoogte, 4=geheel) Geeft u een toelichting waarin u ook ingaat op waar u eventuele kansen c.q bedreigingen ziet.



Schoolleiders

Vraag 12:

In welke mate zijn de grote opdrachten te integreren in andere leergebieden? Geef op een schaal van vier punten aan in welke mate integratie u mogelijk acht. (1=niet, 2=gedeeltelijk, 3=tot op grote hoogte, 4=geheel) Geef u een toelichting waarin u ook ingaat op waar u eventuele kansen c.q. bedreigingen ziet.

Ouders

Vraag 13:

In welke mate vindt u de grote opdrachten noodzakelijk voor het onderwijs aan uw kind? Geef op een schaal van vier punten aan hoe noodzakelijk u dit vindt. (1=niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel) Toelichting op uw antwoord: heeft u aanbevelingen die u mist of onderbelicht vindt?

Vraag 14:

In welke mate dekken de grote opdrachten de maatschappelijke vraagstukken waar uw kind mee te maken heeft c.q. krijgt? Geef op een schaal van vier punten aan hoe dekkend u dit vindt. (1=geheel niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel).

Vervolgonderwijs

Vraag 15:

In welke mate sluiten de grote opdrachten inhoudelijk aan op het vervolgonderwijs? Geef op een schaal van vier punten aan hoe goed deze aansluiting is (1=niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel). Toelichting op uw antwoord: zijn er nog essenties die u mist?

Vraag 16:

In welke mate sluiten de grote opdrachten aan bij de vaardigheden u van belang acht voor het vervolgonderwijs? Geef op een schaal van vier punten aan hoe goed deze aansluiting is (1=niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel). Toelichting op uw antwoord: heeft u eventueel nog aanvullingen?

Maatschappelijke organisaties/bedrijfsleven

Vraag 17:

In welke mate sluiten de grote opdrachten aan bij de vaardigheden die jullie van belang achten bij de jullie toekomstige werknemers? Geef op een schaal van vier punten aan hoe goed deze aansluiting is. (1=niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel)



Vraag 18:

In welke mate sluiten de inhouden van de grote opdrachten aan bij de kennis die u van belang acht bij uw toekomstige werknemers? Geef op een schaal van vier punten aan hoe goed deze aansluiting is (1= niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel). Toelichting op uw antwoord: waar zou u zaken willen aanvullen of waar zou u andere accenten willen zetten?

Vraag 19:

In welke mate dekken de grote opdrachten de maatschappelijke vraagstukken waar u in uw bedrijf mee te maken heeft? Geef op een schaal van vier punten aan hoe dekkend u dit vindt. (1=niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel)

Experts

Vraag 20:

Sluiten de grote opdrachten vanuit uw expertise voldoende aan op de theorie en/of recente wetenschappelijke inzichten? Geef op een schaal van vier punten aan hoe goed deze aansluiting is (1=niet, 2=in beperkte mate, 3=in voldoende mate, 4=geheel). Toelichting: welke suggesties voor aanvulling of aanpassing heeft u?