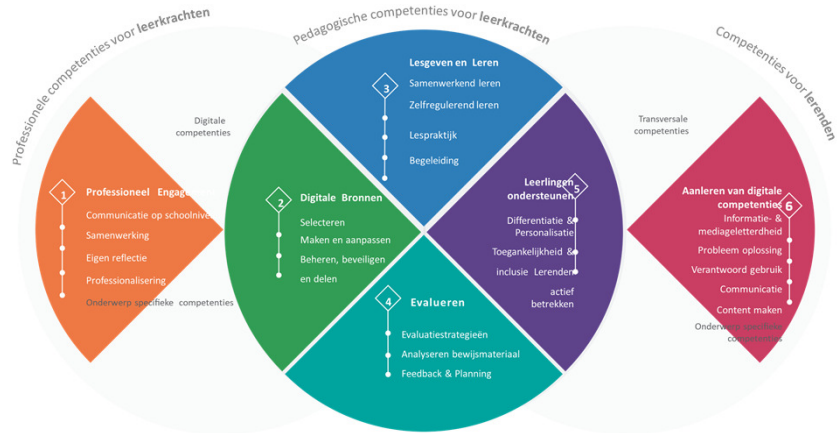


# Digitale competenties van leraren



Figuur 2: Conceptuele aanpak

Om gebruik te stimuleren, wordt voorgesteld om te verwijzen naar vaardigheidsniveaus met behulp van motiverende rolbeschrijvingen, gaande van A1 (Nieuwkomer) tot C2 (Pionier). In het algemeen zijn de volgende karakteristieken van toepassing:

**Nieuwkomers (A1)** hebben heel weinig ervaring met digitale hulpmiddelen en hebben veel begeleiding nodig.

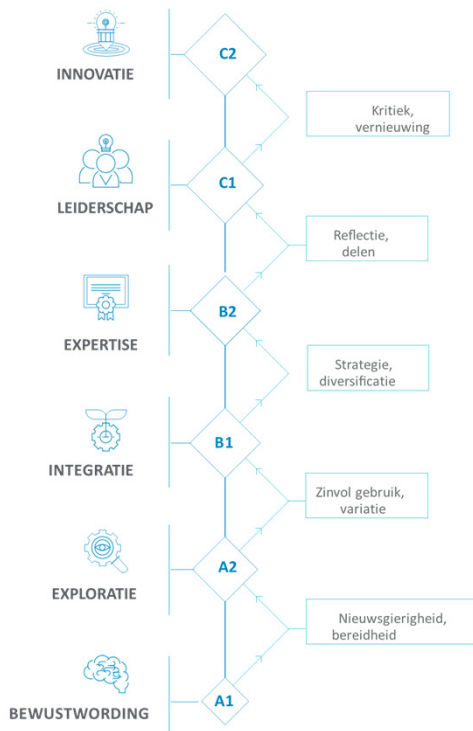
**Ontdekkingsreizigers (A2)** zijn begonnen met het gebruik van digitale hulpmiddelen zonder echter een alomvattende of consistente aanpak te volgen. Ontdekkingsreizigers hebben inzicht en inspiratie nodig om hun competenties uit te breiden.

**Gebruikers (B1)** gebruiken en experimenteren met digitale hulpmiddelen, en dit om uit te zoeken welke digitale strategieën het beste werken in welke context.

**Deskundigen (B2)** gebruiken een reeks digitale hulpmiddelen met vertrouwen, creatief en kritisch om hun professionele activiteiten te verbeteren. Ze breiden hun repertoire van praktijken voortdurend uit.

**Leiders (C1)** vertrouwen op een breed repertoire van flexibele, uitgebreide en effectieve digitale strategieën. Ze zijn een bron van inspiratie voor anderen.

**Pioniers (C2)** stellen de adequaatheid van hedendaagse digitale en pedagogische praktijken, waarin zij zelf experts zijn in vraag. Ze leiden tot continue innovatie en zijn een rolmodel voor jongere leraren.



Figuur 3: Bekwaamheidsniveaus

## Europees referentiekader voor de digitale competenties van leraren (DigCompEdu)

Omdat het lerarenberoep te maken heeft met snel veranderende eisen, hebben leraren steeds bredere competenties nodig. Vooral de alomtegenwoordigheid van digitale apparaten en de opdracht om studenten te helpen om digitaal competent te worden, vereist van leraren dat ze hun eigen digitale competenties beter ontwikkelen.

Het DigCompEdu-raamwerk is erop gericht om deze digitale competenties voor leraren vast te leggen.

Het kader is bedoeld voor leraren en docenten op alle niveaus van het onderwijs, van het kleuter- en leerplichtonderwijs tot het hoger en volwassenenonderwijs, het buitengewoon onderwijs en zelfs niet-formele leercontexten. Het beoogt een algemeen referentiekader te bieden voor ontwikkelaars van digitale competentiemodellen, d.w.z. overheden, lerarenopleiders, onderwijsverstrekkers, educatieve organisaties zelf, nascholingsorganisaties en pedagogische begeleidingsdiensten.

DigCompEdu bestaat uit zes verschillende competentiedomeinen met in totaal 22 competenties.

**Domein 1** focust op de professionele omgeving;

**Domein 2** focust op gebruiken, vinden, creëren en delen van digitaal lesmateriaal;

**Domein 3** focust op het gebruik van digitale tools voor leren en lesgeven;

**Domein 4** focust op digitaal toetsen en evalueren;

**Domein 5** focust op het gebruik van digitale tools voor de ondersteuning van leerlingen;

**Domein 6** focust op het faciliteren van digitale competenties van leerlingen

Gebieden 2 tot 5 vormen de pedagogische kern van het raamwerk. Ze beschrijven de competenties die opvoeders nodig hebben om effectieve, inclusieve en innovatieve leerstrategieën te bevorderen, met behulp van digitale hulpmiddelen.



Figuur 1: Overzicht van het DigCompEdu referentiekader

# Samenvatting van het DigCompEdu Framework

1. Professioneel engagement	2. Digitale leermiddelen	3. Lesgeven en leren	4. Evalueren	5. Leerlingen ondersteunen	6. Aanleren van digitale competenties van leerlingen
<p><b>1.1 Communicatie</b> Het gebruik van digitale technologieën om de communicatie met lerenden, ouders en derden te verbeteren. Bijdragen aan de gezamenlijke ontwikkeling en verbetering van de communicatiestrategie op school.</p> <p><b>1.2 Samenwerking</b> Digitale technologieën gebruiken om samen te werken met collega's, kennis en ervaringen te delen en uit te wisselen en samen pedagogische praktijken te vernieuwen.</p> <p><b>1.3 Reflectie op de eigen praktijk</b> Individuele en collectieve reflectie, kritische beoordeling en actieve ontwikkeling van de eigen digitale pedagogische praktijk en die van de school.</p> <p><b>1.4 Professionalisering</b> Gebruik van digitale bronnen en middelen voor permanente professionele ontwikkeling en navorming.</p>	<p><b>2.1 Selectie van digitale leermiddelen</b> Identificatie, evaluatie en selectie van digitale leermiddelen. Rekening houden met het specifieke leerdoel, de context, de pedagogische benadering en de groepskenmerken bij de selectie van digitale leermiddelen en het gebruik ervan.</p> <p><b>2.2 Creëren en aanpassen van digitale leermiddelen</b> Aanpassen van en voortbouwen op bestaande open bronnen en andere bronnen waar dit is toegestaan. Het creëren of co-creëren van nieuw digitaal lesmateriaal. Rekening houden met het specifieke leerdoel, de context, de pedagogische benadering en de groepskenmerken bij het ontwerpen van digitale middelen en het gebruik ervan.</p> <p><b>2.3 Beheren, beveiligen en delen</b> Digitale leermiddelen ter beschikking stellen van lerenden, ouders en collega's. Digitale materialen beschermen. Het respecteren en correct toepassen van privacyregels en auteursrecht. Het gebruik en de creatie van open licenties en open onderwijsmaterialen begrijpen en toepassen. Bereidheid tonen om digitaal materiaal te delen.</p>	<p><b>3.1 Lesgeven</b> Het plannen en implementeren van digitale hulpmiddelen in het onderwijsproces om de effectiviteit van onderwijsinterventies te verbeteren. Digitale onderwijsinterventies op de juiste manier beheren en begeleiden. Experimenteren met en ontwikkelen van nieuwe onderwijsvormen en pedagogische methoden.</p> <p><b>3.2 Begeleiding</b> Het gebruik van digitale technologieën en diensten om de interactie met lerenden, individueel en collectief te verbeteren. Digitale technologieën gebruiken om tijdige en gerichte begeleiding en ondersteuning te bieden. Experimenteren met en ontwikkelen van nieuwe vormen voor begeleiding en ondersteuning.</p> <p><b>3.3 Collaboratief leren</b> Digitale technologieën gebruiken om de samenwerking tussen lerenden te bevorderen en te versterken. Leerlingen in staat stellen digitale technologieën te gebruiken als onderdeel van samenwerkingsprojecten en als middel om de communicatie, de samenwerking en de gezamenlijke kenniscreatie te verbeteren.</p> <p><b>3.4 Zelfsturend leren</b> Het gebruik van digitale technologieën om lerenden in staat te stellen hun eigen leerproces te plannen, te monitoren en erover na te denken, bewijs van vooruitgang te leveren, inzichten te delen en creatieve oplossingen te bedenken.</p>	<p><b>4.1 Evaluatiestrategieën</b> Het gebruik van digitale technologieën voor formatieve en summatieve beoordeling en verbeteren van de diversiteit en geschiktheid van beoordelingsformaten en -benaderingen.</p> <p><b>4.2 Analyseren van bewijsmateriaal</b> Het digitaal genereren, selecteren, analyseren en interpreteren van gegevens over de activiteiten, prestaties en vooruitgang van de lerende, en dit in functie van begeleiding en geven van feedback.</p> <p><b>4.3 Feedback en planning</b> Het gebruik van digitale technologieën om leerlingen gerichte en tijdige feedback te geven. Aanpassen van de onderwijsstrategieën en verlenen van gerichte steun op basis van de gegevens die zijn verkregen. Leerlingen en ouders in staat stellen de bewijzen van digitale technologieën te begrijpen en voor de besluitvorming te gebruiken.</p>	<p><b>5.1 Toegankelijkheid en inclusie</b> De toegankelijkheid van leermiddelen en -activiteiten waarborgen voor alle leerlingen, ook die met extra noden. Rekening houden met en reageren op de (digitale) verwachtingen, vaardigheden, gebruikswijzen en misvattingen van lerenden. Rekening houden met contextuele, fysieke of cognitieve drempels bij het inzetten van technologieën voor leerlingen met beperkingen en leerproblemen.</p> <p><b>5.2 Differentiatie en personalisatie</b> Het gebruik van digitale technologieën om tegemoet te komen aan de uiteenlopende leerbehoeften van leerlingen, door hen in staat te stellen op verschillende niveaus en snelheden vooruitgang te boeken en individuele leertrajecten en doelstellingen te volgen.</p> <p><b>5.3 Actieve betrokkenheid</b> Digitale technologieën gebruiken in het kader van pedagogische strategieën die de transversale vaardigheden, en de creatieve expressie van de lerenden bevorderen. De actieve betrokkenheid van de lerenden bij complexe onderwerpen vergroten en daarbij aandacht hebben voor probleemoplossend vermogen en onderzoeksvaardigheden.</p>	<p><b>6.1 Informatie- en mediageletterdheid</b> Leeractiviteiten organiseren waarvoor leerlingen informatiebehoeften moeten formuleren: het zoeken en vinden, organiseren, verwerken, analyseren en interpreteren van informatie uit digitale bronnen. Het vergelijken en kritisch evalueren van de betrouwbaarheid van informatie uit digitale bronnen.</p> <p><b>6.2 Digitale communicatie &amp; samenwerking</b> Leeractiviteiten organiseren waarbij leerlingen effectief en verantwoord gebruik maken van digitale technologieën voor communicatie, samenwerking en burgerschapsvorming.</p> <p><b>6.3 Digitaal materiaal creëren</b> Leeractiviteiten organiseren waarbij leerlingen zelf digitale inhoud leren aanpassen en creëren. Leerlingen leren hoe auteursrecht en licenties van toepassing zijn op digitale inhoud, hoe naar bronnen te verwijzen en licenties toe te kennen. Leerlingen de basisprincipes van computationeel denken bijbrengen.</p> <p><b>6.4 Veilig en verantwoord gebruik</b> Maatregelen nemen om het fysieke, psychologische en sociale welzijn van lerenden te waarborgen bij het gebruik van digitale technologieën. Leerlingen in staat stellen digitale technologieën veilig en verantwoord te gebruiken en mogelijke risico's correct in te schatten.</p> <p><b>6.5 Digitale problemen oplossen</b> Leeractiviteiten organiseren waarbij lerenden technische problemen kunnen oplossen en technologische kennis in andere contexten kunnen toepassen.</p>

Figure 4: Synthesis of the DigCompEdu competence descriptors