

# Panama conferentie

22 mei 2026

1



## Digitale rekenvaardigheid; een ontmoeting tussen rekenen, taal en digitaal

1. *Denkbeelden over digitale geletterdheid*
2. *Stadia om tot digitale geletterdheid te komen*
3. *Scenario's om te komen tot integratie met bijvoorbeeld rekenonderwijs*
4. *Hoe het expertisepunt hierin ondersteunt*

2

## Te (her)overwegen denkbeelden



*Digitale geletterdheid vereist digitale leermiddelen*

3

## Te (her)overwegen denkbeelden

*Digitale geletterdheid betreft vooral technologische vaardigheden*

4

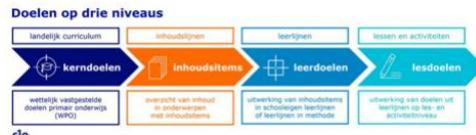
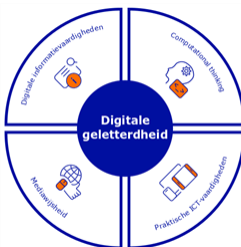
## Te (her)overwegen denkbeelden



*Digitale geletterdheid is geen (verplicht) vak*

5

## Digitale geletterdheid



Veel kaders en leerinhouden ontwikkeld.

6

## Wat is digitale geletterdheid?

*“Digitale geletterdheid betekent kennis hebben van digitale technologie en digitale media en beschikken over vaardigheden om deze te gebruiken. Het heeft ook betrekking op de wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving. En het gaat ook over het vermogen om je als individu aan te passen aan de gedigitaliseerde wereld en controle hierover te hebben.”*

Bron: SLO.nl

7

## Wat is digitale geletterdheid?

*“Digitale geletterdheid betekent kennis hebben van digitale technologie en digitale media en beschikken over vaardigheden om deze te gebruiken. Het heeft ook betrekking op de wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving. En het gaat ook over het vermogen om je als individu aan te passen aan de gedigitaliseerde wereld en controle hierover te hebben.”*

Bron: SLO.nl

8

## Stadia van implementeren

- Beeldvorming
- Oriëntatie
- Draagvlak
- Visieontwikkeling
- Planvorming
- Implementatie
- Evaluatie
- Verankering en doorontwikkeling

9

## Stadia van implementeren

- Draagvlak
- Visievorming
- Beeldvorming
- Draagvlak
- Visievorming
- Draagvlak
- Implementatie
- Evaluatie en doorontwikkeling

10

## Stadia van implementeren



Onderwerpen ▾

Trends en opinie

Onze tools

Onderzoek

Onze diensten

Bijeenkomsten



Home &gt; Digitale geletterdheid &gt; Wegwijzer digitale geletterdheid

Deel &lt;

Wegwijzer | Digitale geletterdheid | po vo

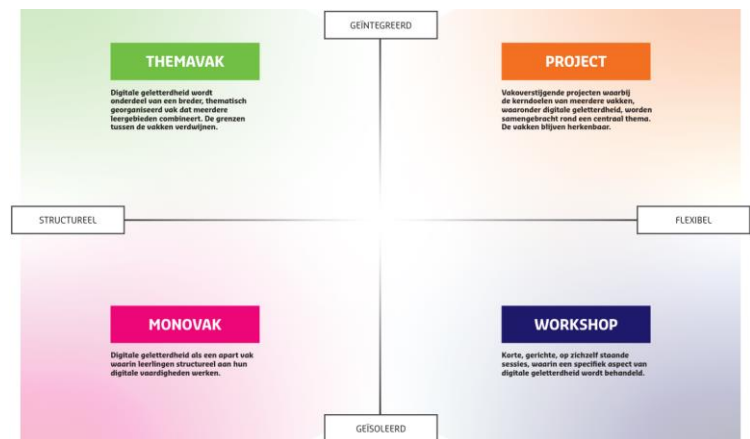
### Wegwijzer digitale geletterdheid

Leerlingen groeien op in een digitale samenleving. Het onderwijs heeft de taak om ze te helpen zich te verhouden tot de invloeden die doorlopend op ze afkomen. De kerndoelen digitale geletterdheid geven scholen een beeld van wat dat inhoudt. Hoe kunnen scholen daarmee aan de slag? Waartoe wil je digitale geletterdheid een plek geven in je onderwijs? Wat verstaan we er samen onder? Wat willen we onze leerlingen nu echt meegeven? Deze Wegwijzer



11

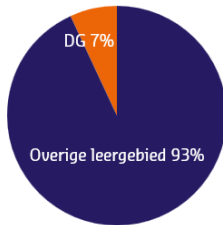
## Scenario's om te komen tot digitale geletterdheid



*Weeg leerdoelen, leermiddelen, de rol van de leraar, tijd en professionalisering*

12

## Scenario's om te komen tot digitale geletterdheid



### Ontwerpruimte

In het totale curriculum krijgt het leergebied digitale geletterdheid (DG) 7% van de tijd toebedeeld.



### Onderwijstijd

Van ieder leergebied is de set kerndoelen zo ontworpen dat het in 70% van de onderwijstijd kan worden behandeld. Hierdoor is er in de resterende 30% van de onderwijstijd ruimte voor schooleigen keuzes en accenten.

13

## Scenario's om te komen tot digitale geletterdheid

*Weeg leerdoelen, leermiddelen, de rol van de leraar, tijd en professionalisering*

*Bepaal je startsituatie*

14

## Scenario's om te komen tot digitale geletterdheid

*Weeg leerdoelen, leermiddelen, de rol van de leraar, tijd en professionalisering*

*Bepaal je startsituatie*

*Interpreteer de kerndoelen passend bij je onderwijs*

15

## Scenario's om te komen tot digitale geletterdheid

*Weeg leerdoelen, leermiddelen, de rol van de leraar, tijd en professionalisering*

*Bepaal je startsituatie*

*Interpreteer de kerndoelen passend bij je onderwijs*

*Besluit over je aanbod.*

16



Veel bestaand aanbod is nu nog gerangschikt op basis van de lang gehanteerde vierdeling. Niets mis mee om dat aan te houden om keuzes te maken.

17

Gericht aansluiten  
op kern- en  
subdoelen?

### Domein

Kerndoel 22

### Praktische kennis en vaardigheden

**De leerling zet digitale technologie en digitale media in**

- A Digitale systemen
- B Digitale media en informatie
- C Data
- D Artificiële Intelligentie (AI)

Overzicht  
kerndoelen

### Domein

Kerndoel 23

### Ontwerpen en maken

**De leerling creëert digitale producten**

- A Creëren met digitale technologie
- B Programmeren

### Domein

Kerndoel 24

### De gedigitaliseerde wereld

**De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld**

- A Veiligheid en privacy
- B Digitale technologie, jezelf en de ander
- C Digitale technologie, samenleving en wereld

18

## Welke tip heb jij?



19

## Aspecten uit de inhoudslijnen van SLO

Omgaan met (ongewenste) informatie vanuit media  
 Informatie uit digitale bronnen analyseren, vergelijken en beoordelen  
 Data verzamelen vanuit verschillende bronnen

Computationele denkstrategieën gebruiken (werken met code)  
 Verschillende typen digitale producten creëren (zoals modellen, grafieken)

En daarnaast kan aan 'de invloed van AI' en 'je online identiteit' makkelijk een rekenkundige context gegeven worden.

20

## Hoe ondersteunt EPDG?



*Kapstok met groeipotentie*

*Te benaderen als kookboek*

*7 stadia met verwijzingen naar activiteiten*

*Op basis van pedagogische sleutelementen*

21

## Hoe ondersteunt EPDG?

Praktijkcollege door Bas Hummel



Praktijk in beeld brengen (implementatievraagstukken)

22

## Hoe ondersteunt EPDG?

Fysiek, met een Lerarendag op 25 maart 2027



23

Dank voor je aandacht!

Marvin Reuvers  
m.reuvers@kennisnet.nl

24

