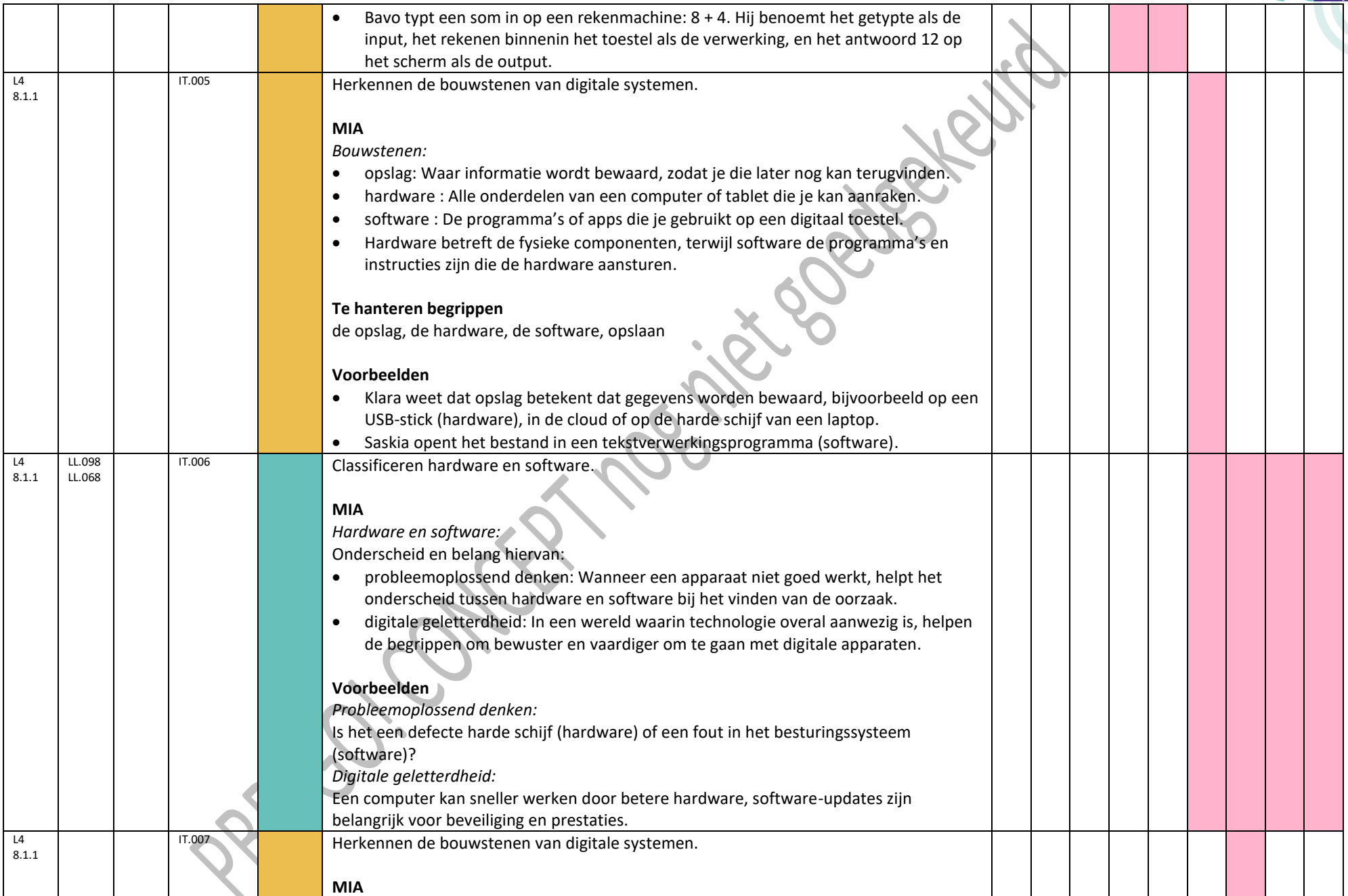




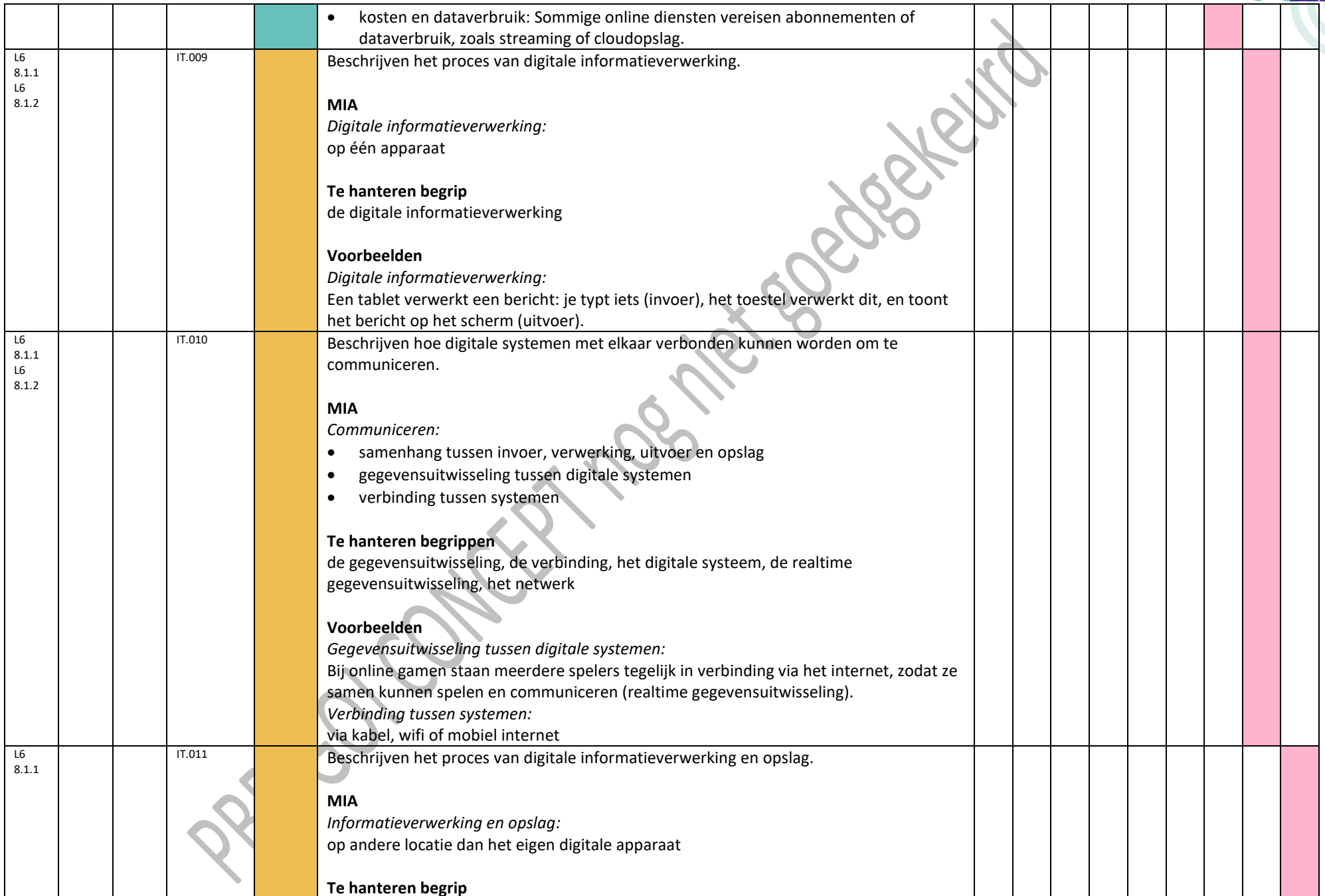
ICT

Computationeel denken

KO			L4			L6											
			De leerlingen kunnen 8.1.1 de volgende begrippen gebruiken: digitaal, het internet, de hardware, de software, de invoer, de verwerking, de uitvoer, de opslag, verzenden, ontvangen, offline, online.			De leerlingen kennen 8.1.1 het proces van digitale informatieverwerking en begrijpen hoe digitale systemen met elkaar verbonden kunnen worden om te communiceren: • samenhang tussen invoer, verwerking, uitvoer en opslag; • gegevensuitwisseling tussen digitale systemen; • verbinding tussen systemen; < bv. via kabel, wifi of mobiel internet > • verwerking en opslag van gegevens op een andere locatie dan het eigen digitale apparaat. < bv. * Leerlingen begrijpen dat een tablet een bericht verwerkt: je typt iets (invoer), het toestel verwerkt dit en toont het bericht op het scherm (uitvoer). * Leerlingen begrijpen dat bij online games meerdere spelers tegelijk in verbinding staan via het internet, zodat ze samen kunnen spelen en communiceren (realtime gegevensuitwisseling). > 8.1.2 de volgende begrippen: de invoer, de uitvoer, de opslag, de informatieverwerking, het netwerk, de verbinding. <i>Woordenschat (richtinggevend):</i> < cloud >											
Inzicht in digitale systemen																	
MD/GO!	■	∞	Nr.	E/B/G	Leerlijn	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12			
			IT.001		Herkennen de globale werking van digitale systemen. MIA <i>Digitale systemen:</i> relatie invoer en uitvoer												



	Bouwstenen: • verzenden (send): Informatie of berichten naar iemand of iets anders sturen via een digitaal toestel. • ontvangen (receive): Informatie of berichten krijgen via een digitaal toestel. • offline: Je toestel is niet verbonden met het internet. • online: Je toestel is verbonden met het internet. Te hanteren begrippen online, offline, verzenden (send), ontvangen (receive) Voorbeelden <i>Bouwstenen:</i> • verzenden: een e-mail versturen, een foto doorsturen via chat • ontvangen: een berichtje ontvangen op je tablet, een bestand dat binnenkomt • offline: Je speelt een spel op je tablet zonder wifi of mobiele data. • online: Je doet een zoekopdracht in je browser.		
IT.008	Gebruiken digitale systemen. MIA <i>Digitale systemen:</i> Kiezen voor offline of online gebruik: • beveiliging en privacy: Door dit verschil te begrijpen, kunnen gebruikers bewuste keuzes maken over waar ze hun gegevens opslaan en hoe ze zich beschermen tegen cyberdreigingen. • toegankelijkheid en betrouwbaarheid: Dit is vooral belangrijk voor situaties waarin internet niet betrouwbaar is. • werkwijze en efficiëntie: Door dit onderscheid te kennen, kunnen gebruikers kiezen welke werkwijze het beste past bij hun behoeften. • kosten en dataverbruik: Dit helpt gebruikers om slimme keuzes te maken over hun ICT-gebruik en hiermee gepaard gaande kosten. Voorbeelden <i>Digitale systemen:</i> • beveiliging en privacy: Gegevens worden verzonden via het internet (online), wat risico's met zich meebrengt zoals hacking, phishing en datalekken. • toegankelijkheid en betrouwbaarheid: Programma's en bestanden zijn offline altijd beschikbaar, ongeacht de internetverbinding. • werkwijze en efficiëntie: Cloud-gebaseerde toepassingen (online) maken samenwerking in real-time mogelijk.		



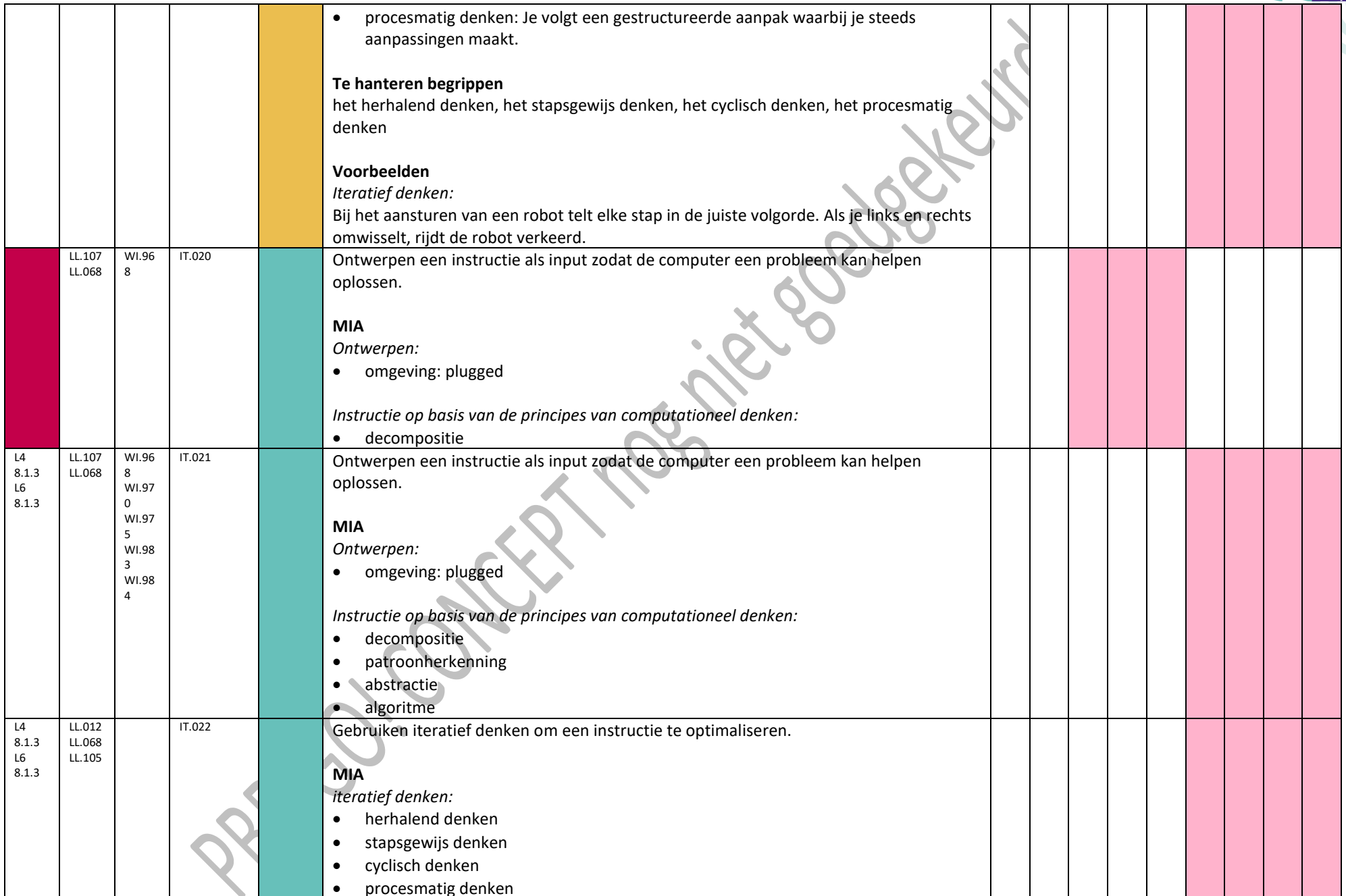
				de cloud, de cloudopslag													
				Voorbeelden <i>Informatieverwerking en opslag:</i> Bij het invullen van een digitaal formulier op een website, worden de gegevens via het internet verzonden, verwerkt op een andere computer en een bevestiging wordt teruggestuurd (invoer → verwerking → uitvoer → communicatie). Bij het bewaren van foto's of documenten in de Cloud, worden bestanden op een externe server opgeslagen om later op een ander toestel te kunnen worden geopend (opslag en communicatie tussen systemen).													
L6 8.1.1			IT.012	Beschrijven de mogelijkheden van opslag in de Cloud. MIA <i>Opslag in de Cloud:</i> - toegang vanaf meerdere apparaten: Met cloudopslag kun je bestanden en applicaties openen vanaf elk apparaat met internet. Dit betekent dat je niet afhankelijk bent van één specifieke computer of harde schijf. - automatische synchronisatie en back-ups: Cloudservices zorgen ervoor dat je bestanden automatisch worden bijgewerkt en gesynchroniseerd tussen apparaten. Dit voorkomt dat je per ongeluk een verouderde versie gebruikt en beschermt je gegevens tegen verlies bij een crash of diefstal van een apparaat. - samenwerking en delen: De Cloud maakt het eenvoudig om samen te werken met anderen, zelfs op afstand. Je kunt documenten delen, in real-time bewerken en opmerkingen toevoegen zonder dat je bestanden heen en weer hoeft te sturen via e-mail. Dit is vooral handig voor het efficiënt samenwerken. - beveiliging en gegevensbescherming: Cloudproviders bieden vaak sterke beveiligingsmaatregelen (versleuteling, tweestapsverificatie en automatische back-ups). Dit vermindert het risico op dataverlies en maakt het makkelijker om je gegevens te herstellen als er iets misgaat. - minder afhankelijkheid van fysieke apparaten: Omdat je gegevens en software in de Cloud staan, ben je minder afhankelijk van een specifiek apparaat. Als je laptop kapotgaat, kun je gewoon inloggen op een ander apparaat en verder werken. Dit maakt werken op meerdere apparaten veel efficiënter en veiliger.													
L6 8.1.1	LL.026		IT.013	Bepalen de opslag van digitale informatieverwerking. MIA <i>Opslag:</i> Kiezen voor: - één apparaat - verbonden													

KO	L4 De leerlingen kennen 8.1.2 het volgende begrip: het algoritme. De leerlingen kunnen 8.1.3 onder begeleiding de principes van computationeel denken toepassen om een lineair algoritme te ontwerpen, testen en debuggen om tot een werkende oplossing te komen: • de principes van computationeel denken: abstractie, decompositie, patroonherkenning, algoritme; < * abstractie: het focussen op wat belangrijk is en het weglaten van overbodige details *decompositie: het opdelen van een groot probleem in kleinere, hanteerbare delen * patroonherkenning: het zien van gelijkenissen en herhalingen in gegevens of opdrachten, bv. in reeksen, ritmes, bewegingen en programmeeropdrachten * algoritme: een expliciete reeks eenduidige instructies die stapsgewijs moeten worden uitgevoerd, waarbij zowel de instructies als hun volgorde essentieel zijn om het gewenste resultaat te bereiken om zowel een niet-digitaal als digitaal probleem op te lossen > • opbouw van algoritme: sequentie;	L6 De leerlingen kunnen 8.1.3 onder begeleiding de principes van computationeel denken toepassen om een algoritme te ontwerpen, te testen en debuggen om tot een werkende oplossing te komen: • opbouw van algoritme: combinatie van sequentie, herhaling, keuze;
-----------	--	---

Principes van computationeel denken

MD/ GO!			Nr.	E/B/G	Leerlijn	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12
		WI.96 4 WI.96 7 WI.97 2 WI.97 7 WI.98 1	IT.015		Herkennen de structuur van eenvoudige instructies volgens de principes van computationeel denken. MIA <i>Herkennen:</i> omgevingen: - unplugged - plugged <i>Structuur op basis van de principes van computationeel denken:</i> - abstractie: Het focussen op wat echt belangrijk is en het weglaten van details die er niet toe doen. - decompositie: Het verdelen van een groot probleem in kleinere, haalbare stukjes. - patroonherkenning: Het zien van herhalingen of gelijkenissen. - algoritme: Een stappenplan dat je stap voor stap moet volgen om iets juist te doen.									
L4 8.1.3		WI.96 6 WI.96 8 WI.97 0 WI.97 3 WI.97 4 WI.97 8 WI.98 2	IT.016		Herkennen de structuur van instructies volgens de principes van computationeel denken. MIA <i>Herkennen:</i> omgevingen: - unplugged - plugged <i>Structuur op basis van de principes van computationeel denken:</i> - abstractie: Het focussen op wat echt belangrijk is en het weglaten van details die er niet toe doen. - decompositie: Het verdelen van een groot probleem in kleinere, haalbare stukjes. - patroonherkenning: Het zien van herhalingen of gelijkenissen. - lus/ loop - algoritme: Een stappenplan dat je stap voor stap moet volgen om iets juist te doen. - sequentie									
L6 8.1.3		WI.96 6 WI.96 8 WI.97 0 WI.97 3	IT.017		Herkennen de structuur van instructies volgens de principes van computationeel denken. MIA <i>Herkennen:</i> omgevingen:									

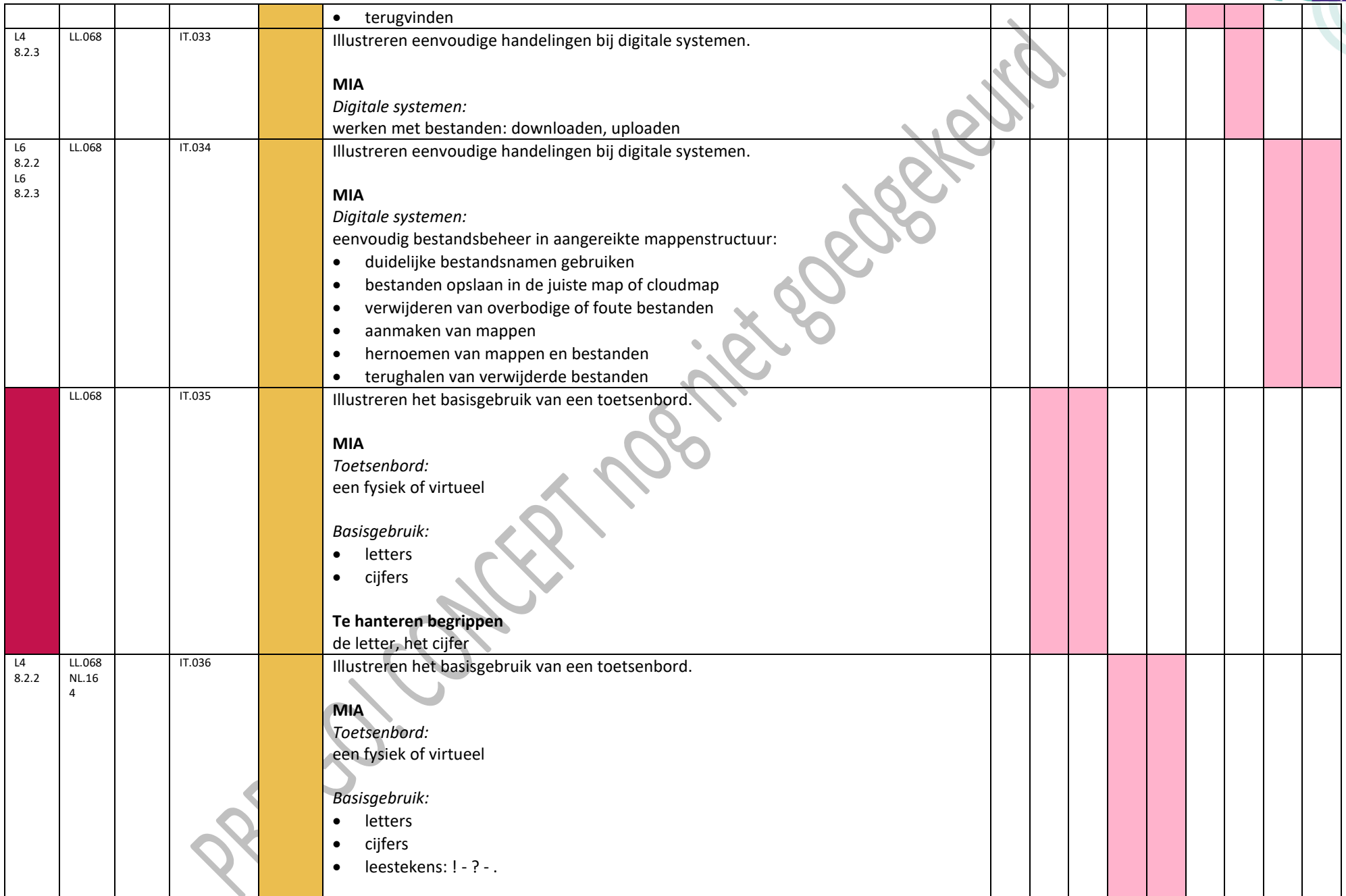
	- plugged <i>Structuur op basis van de principes van computationeel denken:</i> - abstractie: Het focussen op wat echt belangrijk is en het weglaten van details die er niet toe doen. - decompositie: Het verdelen van een groot probleem in kleinere, haalbare stukjes. - patroonherkenning: Het zien van herhalingen of gelijkenissen. - lus/ loop - algoritme: Een stappenplan dat je stap voor stap moet volgen om iets juist te doen. - sequentie - keuze / voorwaarde: Een beslissing binnen een algoritme waarbij het resultaat afhangt van een voorwaarde. - combinatie van sequentie, herhaling, keuze	
r.018	Illustreer het belang van testen en debuggen. MIA <i>Testen en debuggen:</i> digitaal (plugged) of niet digitaal (unplugged) om fouten op te sporen en te corrigeren Te hanteren begrippen testen, debuggen Voorbeelden - Yoni en Shana weten dat ze een Scratch(jr)- programma moeten testen om te controleren of het figuurtje doet wat het moet doen. Als er iets fout loopt, zoals een beweging in de verkeerde richting of een geluid op het verkeerde moment, passen ze het programma aan om de fout te verbeteren. - Sofie en Geert weten dat ze bij het gebruiken van formules in een rekenprogramma moeten testen met voorbeeldcijfers. Als het resultaat niet klopt, passen ze de formule aan om de fout te corrigeren.	
r.019	Beschrijven mogelijkheden om algoritmen te optimaliseren. MIA <i>Mogelijkheden om algoritmen te optimaliseren:</i> iteratief denken: - herhalend denken: Je probeert iets steeds opnieuw en verbetert het. - stapsgewijs denken: Je werkt in kleine stappen naar een oplossing. - cyclisch denken: Je doorloopt een proces meerdere keren om het te verbeteren.	



KO	L4 De leerlingen kennen 8.2.1 het volgende begrip: het bestand. < een bestand: digitale informatie zoals tekst, beeld, geluid, video of programma dat je kunt opslaan, openen of bewerken > De leerlingen kunnen 8.2.2 aangereikte invoer- en uitvoerapparaten functioneel gebruiken met inbegrip van basisgebruik van een toetsenbord. 8.2.3 bestanden gebruiken via de bestaande mappenstructuur van het systeem.	L6 De leerlingen kunnen 8.2.1 doelgericht invoer- en uitvoerapparaten gebruiken en instellen met inbegrip van vlot gebruik van een toetsenbord. 8.2.2 bestanden openen, downloaden, opslaan, uploaden en sluiten. 8.2.3 bestanden beheren via een aangereikte structuur. < bv. * duidelijke bestandsnamen gebruiken * bestanden opslaan in de juiste map * verwijderen van overbodige of foute bestanden * aanmaken van mappen * hernoemen van mappen en bestanden * terughalen van verwijderde bestanden > 8.2.4 eenvoudige systeeminstellingen aanpassen. < bv. * taalinstellingen aanpassen * wifi aan/uit zetten * weergave-instellingen aanpassen >
------------------	---	---

[illegible]

		• .mp4: veelgebruikt videobestand • .jpg: veelgebruikt afbeeldingsformaat • .gif: geanimeerde afbeelding		
r.029		Bepalen het bestandstype. MIA <i>Bestandstype:</i> • tekst • beeld • geluid • video • programma <i>Bepalen:</i> via openen van bestand		
r.030		Illustreer eenvoudige handelingen bij digitale systemen. MIA <i>Digitale systemen:</i> • functioneel gebruik van invoer- en uitvoerapparaten • pictogrammen (geluid, wifi, batterij) Voorbeelden • Mia typt met het virtueel toetsenbord of ze gebruikt het touchscreen. • Joost ziet wat er gebeurt op het scherm , hij hoort geluid via koptelefoon.		
r.031		Illustreer eenvoudige handelingen bij digitale systemen. MIA <i>Digitale systemen:</i> werken met bestanden: • openen, opslaan, sluiten, verwijderen • duidelijke, herkenbare bestandsnaam		
r.032		Illustreer eenvoudige handelingen bij digitale systemen. MIA <i>Digitale systemen:</i> eenvoudig bestandsbeheer in bestaande mappenstructuur van het systeem: • bestanden en mappen zoeken • kopiëren • exporteren		



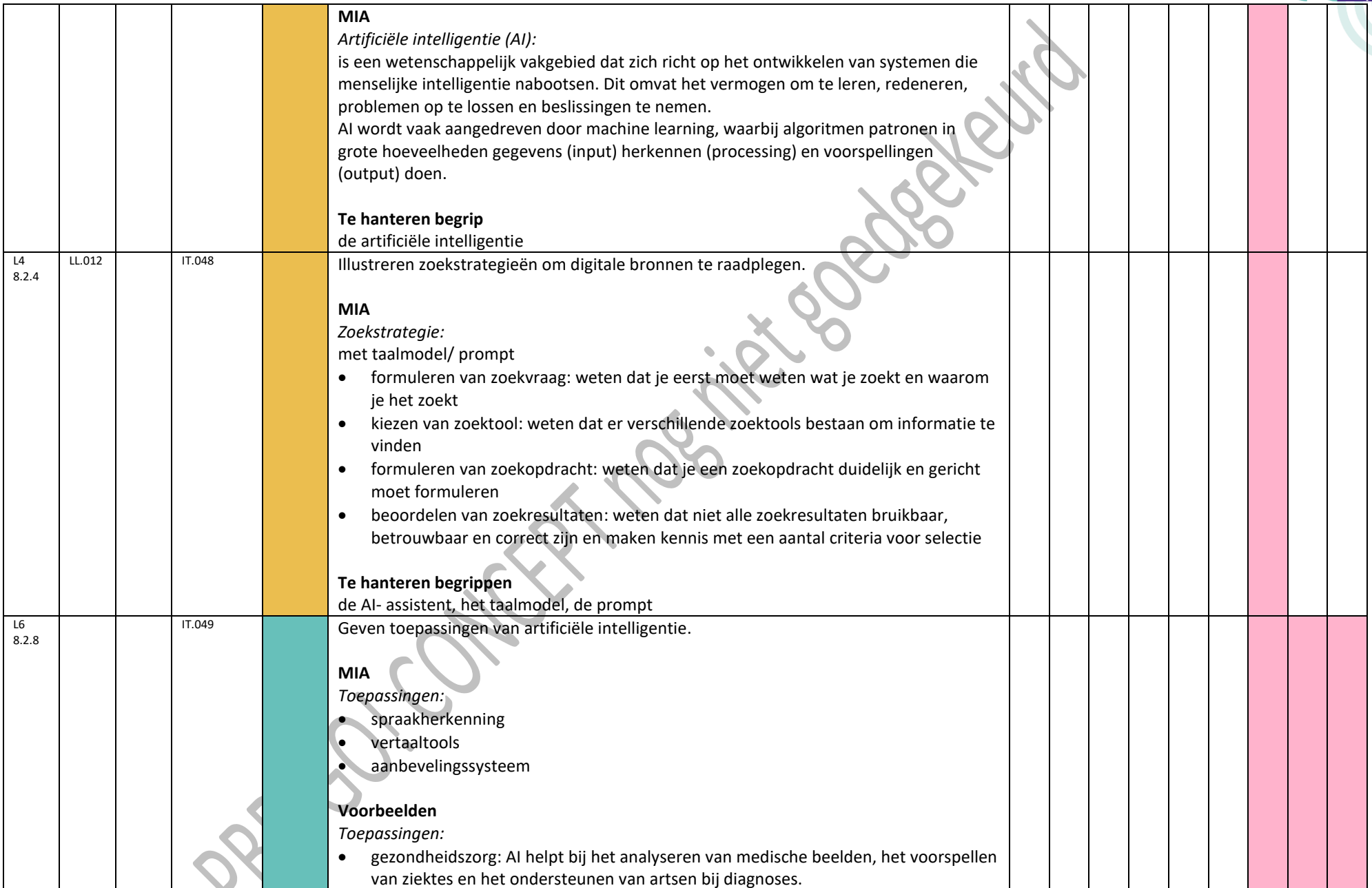
T.037		het leesteken, het punt, het vraagteken, het uitroepteken, het toetsenbord Illustreren het basisgebruik van een toetsenbord. MIA <i>Toetsenbord:</i> een fysiek of virtueel <i>Basisgebruik:</i> • letters • cijfers • leestekens: ! - ? - . - , - : - ; - < - > - = - + - - - " " Te hanteren begrippen de komma, het dubbele punt, de punktkomma, het hekje		
T.038		Illustreren het vlot gebruik van een toetsenbord. MIA <i>Toetsenbord:</i> een fysiek of virtueel <i>Vlot gebruik:</i> • letters: ç, ë, é, è, à • cijfers • leestekens: ! - ? - . - , - : - ; - < - > - = - + - - - " "ê ' 'è ' • speciale tekens: @, #, /, (,), €, %, • toetsencombinaties: ctrl A (alles selecteren), ctrl C (kopiëren), ctrl X (knippen), ctrl V (plakken), ctrl Z (ongedaan maken) Te hanteren begrippen het apenstaartje (at), het hekje (hashtag), het accent, de apostrof, de schuine streep (slash), de dubbele aanhalingstekens		
T.039		Gebruiken het toetsenbord functioneel. MIA <i>Gebruiken:</i> basisgebruik van het toetsenbord Voorbeelden Anja oefent het dictee voor Frans op haar tablet.		

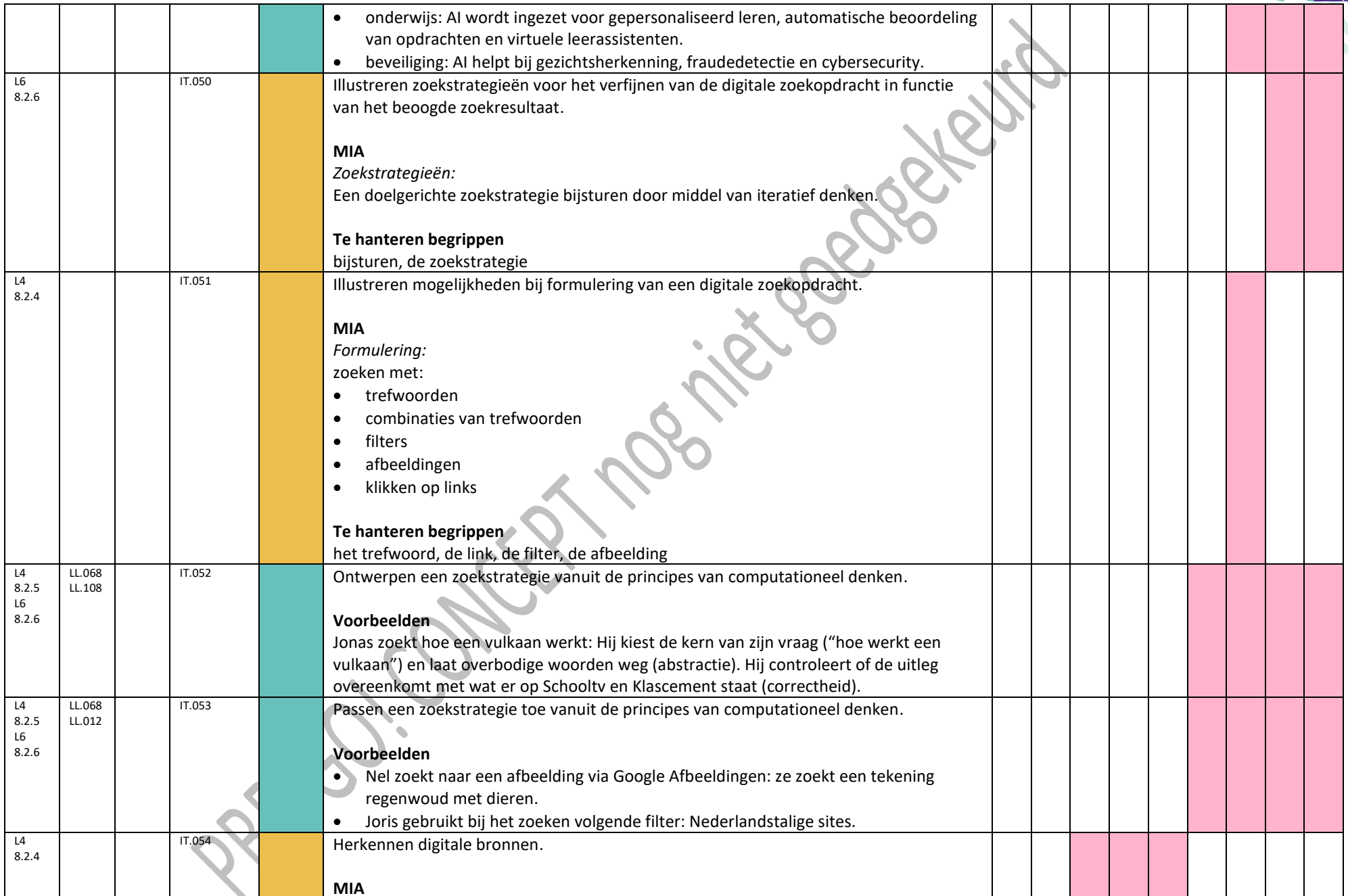
[illegible]

KO	L4 De leerlingen kennen 8.2.4 zoekstrategieën om digitale bronnen te vinden en raadplegen: • formuleren van zoekvraag; • kiezen van zoektool; • formuleren van zoekopdracht; • beoordelen van zoekresultaten. De leerlingen kunnen	L6 De leerlingen kennen 8.2.5 het volgende begrip: de artificiële intelligentie. De leerlingen kunnen 8.2.6 een zoekstrategie uitwerken, toepassen en indien nodig bijsturen vanuit de principes van computationeel denken. < bv. een eenvoudige en effectieve prompt formuleren in een door de school beschikbaar gestelde AI-tool om content/informatie te verkrijgen >
----	---	--

				8.2.5 onder begeleiding een zoekstrategie uitwerken en toepassen vanuit de principes van computationeel denken. <u>Woordenschat (richtinggevend):</u> < de zoekmachine >	8.2.7 aan de hand van aangereikte criteria digitale bronnen beoordelen op bruikbaarheid, betrouwbaarheid en correctheid. 8.2.8 voorbeelden geven van toepassingen waarin AI gebruikt wordt. < bv. spraakherkenning, vertaaltools, aanbevelingssysteem > <u>Woordenschat (richtinggevend):</u> < het taalmodel >
--	--	--	--	--	--

Informatiegeletterdheid																		
MD/GO!			Nr.	E/B/G	Leerlijn	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12				
L4 8.2.4	LL.068		IT.044		Begrijpen de functie van een digitale zoektool. Voorbeelden <i>Zoektools:</i> Google, Bingel Zoek, Wikipedia, YouTube, webshop													
L4 8.2.4	LL.068		IT.045		Gebruiken een digitale zoektool om informatie te verzamelen. MIA <i>Gebruiken:</i> aangereikte zoektermen													
L4 8.2.4			IT.046		Illustrezen zoekstrategieën om digitale bronnen te raadplegen. MIA <i>Zoekstrategie:</i> zonder gebruik van taalmodel/prompt • formuleren van zoekvraag: weten dat je eerst moet weten wat je zoekt en waarom je het zoekt • kiezen van zoektool: weten dat er verschillende zoektools bestaan om informatie te vinden • formuleren van zoekopdracht: weten dat je een zoekopdracht duidelijk en gericht moet formuleren • beoordelen van zoekresultaten: weten dat niet alle zoekresultaten bruikbaar, betrouwbaar en correct zijn en maken kennis met een aantal criteria voor selectie Te hanteren begrip de zoekmachine													
L6 8.2.5			IT.047		Beschrijven artificiële intelligentie.													





					<i>Herkennen:</i> bruikbaarheid												
L6 8.2.7			IT.055		Herkennen digitale bronnen. MIA <i>Herkennen:</i> • bruikbaarheid • betrouwbaarheid • correctheid												
L4 8.2.4	LL.081		IT.056		Evalueren digitale bronnen. MIA <i>Evalueren:</i> bruikbaarheid												
L6 8.2.7	LL.082 LL.083		IT.057		Evalueren digitale bronnen. MIA <i>Evalueren:</i> • bruikbaarheid • betrouwbaarheid • correctheid												
L6 8.2.8			IT.058		Reflecteren op artificieel gegenereerde antwoorden. MIA <i>Artificieel gegenereerde antwoorden:</i> • verkregen informatie • gehanteerde prompt/ gehanteerd taalmodel												

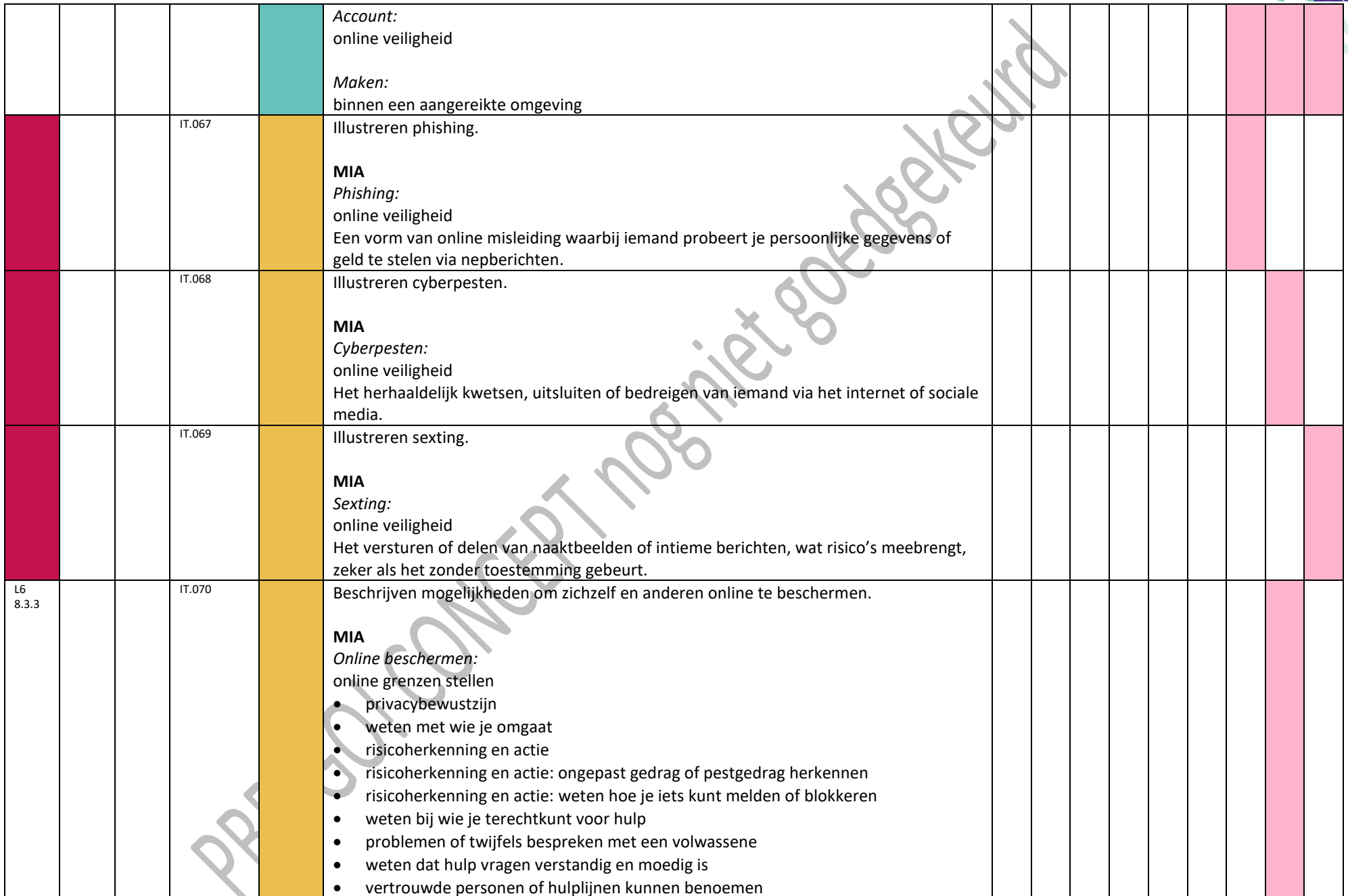
Mediawijsheid

KO	L4 De leerlingen kennen 8.3.1 de volgende begrippen: de online privacy, de persoonlijke gegevens, de/het account. < * online privacy: zelf kiezen welke informatie je deelt en met wie * persoonlijke gegevens: zaken zoals naam, adres, geboortedatum, telefoonnummer of school	L6 De leerlingen kennen 8.3.1 de volgende begrippen: het auteursrecht, het portretrecht, de online veiligheid, het nepnieuws. < * auteursrecht: bescherming van eigen creaties * portretrecht: recht op afbeelding * online veiligheid: verantwoord gedrag om jezelf en anderen te * beschermen op het internet
-----------	---	---

	* account: digitale toegang om in te loggen op een leerplatform, website of spel, vaak met een gebruikersnaam, wachtwoord en/of code >	* nepnieuws: informatie die bewust fout of verzonnen is om mensen te misleiden > 8.3.2 basisprincipes van auteursrecht en portretrecht: • wat iemand zelf maakt, zoals een tekst, foto of video, mag niet zomaar door anderen gebruikt of gekopieerd worden; • iemand mag niet gefotografeerd of gefilmd worden zonder goedkeuring van die persoon; • een foto of video waarop iemand herkenbaar afgebeeld staat mag enkel gepubliceerd of gedeeld worden als die persoon toestemming geeft. 8.3.3 mogelijkheden om zichzelf en anderen online te beschermen. < bv. *een sterk wachtwoord kiezen * weten met wie je omgaat * weten bij wie je terechtkunt voor hulp > De leerlingen kunnen 8.3.4 de impact van digitale media op hun eigen leefwereld, fysieke en morele integriteit en die van anderen illustreren waaronder: • ethische aspecten; • sociale aspecten; • regelgevende aspecten; • gezondheidsaspecten; • veiligheidsaspecten. < bv. * berichten of screenshots bekijken en herkennen wanneer iemand wordt buitengesloten, gepest of gekwetst * herkennen hoe bedrijven leerlingen proberen te beïnvloeden via online reclame, spelletjes of influencers * situaties herkennen waarin veel schermtijd leidt tot vermoeidheid of afleiding * cookies herkennen als het gevolg van de privacywet > <u>Woordenschat (richtinggevend):</u> < privacy-instellingen, grenzen stellen, netiquette >
--	--	---

MD/ GO!			Nr.	E/B/G	Leerlijn	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12
			IT.059		Illustreren het gezond gebruik van digitale media. MIA <i>Digitale media:</i> impact van digitale media op eigen leefwereld • Te lang naar een scherm kijken is niet goed voor de ogen. • Je moet rechtop zitten bij het gebruik van een scherm. • Het scherm staat best op ooghoogte. • Digitale media zijn leuk, maar niet de hele dag nodig. Te hanteren begrip rechtop zitten									
	LO.09 9 LL.064 LL.068		IT.060		Gebruiken digitale media op een gezonde manier. MIA <i>Digitale media:</i> impact van digitale media op eigen leefwereld • schermtijd • lichaamshouding • gehoorbescherming • kiezen voor natuurlijk spel boven digitaal spel									
L4 8.3.1			IT.061		Illustreren online veiligheid. MIA <i>Online veiligheid:</i> • online privacy: Je mag zelf kiezen welke informatie je deelt en met wie. • online veiligheid: gaat over jezelf en anderen beschermen op het internet • persoonlijke gegevens: je naam, adres, geboortedatum, telefoonnummer of school Te hanteren begrippen de (online) privacy, het persoonlijk gegeven, beschermen Voorbeelden • Lotje deelt niet zomaar persoonlijke informatie op internet. • Lucas weet dat hij moet oppassen voor gevaarlijke berichten, vreemde links of onbekende mensen online.									
L4 8.3.1 L6	LL.068 LL.082 LL.083		IT.062		Bepalen welke informatie veilig online kan worden gedeeld.									

23



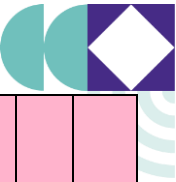
					Te hanteren begrippen (online) grenzen stellen, pesten, iemand of iets blokkeren												
L4 8.3.1 L6 8.3.3	LL.068		IT.071		Passen de principes van online veiligheid toe.												
L6 8.3.1	IT.055 LL.083		IT.072		Illustreren nepnieuws. MIA <i>Nepnieuws:</i> impact van digitale media op eigen leefwereld - nepnieuws: informatie die opzettelijk fout of verzonnen is en die mensen kan misleiden - Weten dat je niet alles moet geloven wat online staat. - Weten dat je altijd mag vragen of iets echt is en dat je informatie best in meerdere bronnen checkt. Te hanteren begrippen het nepnieuws (fake news), de gekleurde informatie, de objectieve informatie												
L6 8.3.4	LL.068 LL.083		IT.073		Analyseren digitale content. MIA <i>Digitale content:</i> impact van digitale media op eigen leefwereld nepnieuws												
L6 8.3.4			IT.074		Illustreren het gezond gebruik van digitale media. MIA <i>Digitale media:</i> impact van digitale media op eigen leefwereld en die van anderen met aandacht voor: - gezondheidsaspecten: Hoe digitaal gedrag je lichaam en geest beïnvloedt? - Reconstrueren ervaringen uit hun eigen leven waarbij digitale media stress of onrust gaven en uitwisselen hoe dat voelde en waarom. - Elkaars schermgewoontes bespreken en tips formuleren voor gezondere routines. Voorbeelden - Anita verbeeldt hoe een week zonder schermen eruit ziet. - Nicole vertelt welke apps zij verslavend vindt. Zij zoekt uit waarom deze tools dit effect bij haar veroorzaken.												

[illegible]

Digitale creatie

KO			L4			L6 De leerlingen kennen 8.4.1 mogelijkheden van digitale tools om te communiceren. < bv. berichten, e-mail, chat, reacties of videogesprekken > <u>Woordenschat (richtinggevend):</u> < realtime, synchroon, asynchroon >									
Communiceren															
MD/GO!			Nr.	E/B/G	Leerlijn	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12	
L6 8.4.1			IT.086		Herkennen mogelijkheden van digitale tools om te communiceren. Te hanteren begrippen het bericht, de e-mail, de chat, het videogesprek Voorbeelden <i>Communiceren:</i> • Typen in een klassikale groepschat, bijvoorbeeld tijdens een quiz, brainstorm of online opdracht.										

					Valérie neemt deel aan een live videogesprek waarbij deelnemers direct met elkaar praten en reageren. <i>Asynchroon:</i> Het bericht van Elise wordt op een later moment gelezen en beantwoord door Mira.												
L6 8.4.1	LL.068		IT.090		Bepalen welke tools geschikt zijn voor synchrone en voor asynchrone communicatie. Voorbeelden <i>Synchrone communicatie:</i> videobellen, chatten <i>Asynchrone communicatie:</i> e-mail, online leeromgevingen												
L6 8.4.1	LL.068		IT.091		Bepalen een passende communicatiewijze. MIA <i>Passende communicatiewijze:</i> op basis van: • het doel • realtime of niet • de situatie • de ontvanger												
L6 8.4.1			IT.092		Tonen hun kennis over content en verschillende digitale communicatievormen in verschillende contexten. Voorbeelden • Clarice stuurt een spraakbericht naar haar oma via een berichtenapp omdat haar oma moeite heeft met lezen. Ze kiest bewust voor audio als communicatievorm. • Jaak maakt een korte video om aan zijn klasgenoten uit te leggen hoe je een vogelhuisje maakt. Hij gebruikt beeld en gesproken uitleg om duidelijker over te brengen wat hij bedoelt.												
Content creëren																	
MD/GO!			Nr.	E/B/G	Leerlijn		3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12		
	MV.08 2 MV.08 3 MV.08 4 MV.08 8		IT.093		Beschrijven de mogelijkheden van digitale tools.												



	MV.08		IT.094		Gebruiken het juiste type digitale tools voor specifieke digitale taken.												
	2																
	MV.08																
	3																
	MV.08																
	4																
	MV.08																
	8																

PBD GO! CONCEPT nog niet goedgekeurd