

# Digitale geletterdheid; Hoe te beginnen?

Onderstaand per school een overzicht van de gevolgde stappen:

	<b>Veurs Lyceum 'Talentstromen'</b>	<b>Nicolaas Maesschool 'Beschavingsspel'</b>	<b>Stichting O2G2 'Doorlopende leerlijn'</b>
<b>Aanleiding</b>	de wens van zowel leraren en directie om het vaardighedenonderwijs sterker in de school te positioneren.	de ambitie van twee leraren om leerlingen minder antwoorden te geven, maar juist meer vragen aan ze te stellen.	de ambitie van de stichting om digitale geletterdheid vanaf groep 1 tot in de eindexamenklassen via een doorlopende leerlijn aan te bieden.
<b>Momentum</b>	een al geplande roosterherziening bood ruimte.	deze ambitie sloot goed aan bij de nieuwe visie van de stichting OODA rondom 'onderzoekend leren'.	het rapport <a href="#">Onderwijs2032</a> beschreef voor O2G2 de noodzaak om als stichting met digitale geletterdheid te starten.
<b>Insteek</b>	vanuit de directie is ruimte in tijd (taakuren) en budget gemaakt om enkele enthousiaste leraren te faciliteren. Hun opdracht was om een plan te ontwikkelen om het vaardighedenonderwijs te stimuleren.	de twee leraren zijn bij de start vrij autonoom aan de slag gegaan, vanuit eigen motivatie en grotendeels in hun eigen tijd. Er lag geen vooropgesteld plan, budget of kaders.	het bestuur van de stichting is via enkele brainstorms met directies en leraren tot een visie en projectorganisatie gekomen. Men hanteert de <u>scrum-methodiek</u> om snel tot actie over te kunnen gaan en stapsgewijs in het proces te leren.
<b>Invalshoek</b>	deels top-down (directie wilde beter vaardighedenonderwijs), deels bottom-up (leraren mochten dit zelf een invulling geven).	bottom-up, het initiatief kwam vanuit leraren zelf. Aansluitend is het spel als voorbeeld gebruikt voor een stichtingsbrede visie rondom 'onderzoekend leren'.	deels top-down (bestuur heeft een visie en kaders bepaald) en deels bottom-up (het is aan de individuele scholen om binnen de kaders invulling aan de leerlijn te geven).