DIGIPAD

"Stapsgewijs naar digitale vaardigheid"

DIGIPAD

Domein A Praktische kennis & vaardigheden

1. Digitale systemen
2. Digitale media en informatie
3. Veiligheid en privacy
4. Data
5. Artificiële intelligentie (AI)

Domein B Ontwerpen en maken

6. Creëren met digitale technologie
7. Programmeren

Domein C Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving

8. Digitale technologie, jezelf en de ander
9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld

DIGIPAD

Wat is Digipad?

Digipad is een lespakket ontwikkeld om studenten in gesloten instellingen digitaal vaardiger te maken. Digipad is gemaakt vanuit de kerndoelen van SLO.

Hoe is Digipad opgebouwd?

Digipad is opgebouwd uit korte lesjes van ongeveer 15 minuten per les. Hierdoor kan een docent afhankelijk van de groep één of meerdere lessen achter elkaar geven.

Welke soorten lessen zijn er?

Training van Clickf1

Voor deze lessen heb je aanvullende materialen of specifieke kennis nodig, die kan worden verkregen via een training van Click F1.

Online

Voor deze lessen heb je een bijlage of site nodig die online te vinden is

Analoog

Deze lessen kunnen volledig zonder online tools worden uitgevoerd

Docent aan de knoppen

Voor deze lessen is een online tool nodig die niet door de leerlingen zelf bediend mag worden maar wel door de docent.

T O A D

Bij elke les staat aangegeven welke TOAD ze zijn.

1. Digitale systemen

Subdoel 1: Basisvaardigheden

Subdoel 2: Visueel maken van de digitale wereld

DIGIPAD

1. Digitale systemen

Subdoel 1: Basisvaardigheden

O

Studenten kunnen een document een tekstverwerker maken, bewerken en opmaken.

1.1.1

O

Studenten kunnen een factuur of offerte opstellen voor een uitbetaling.

1.1.2

A

Studenten kunnen veelvoorkomende iconen herkennen en begrijpen hoe digitale systemen werken.

1.1.3

O

Studenten kunnen documentbeheer en -organisatie toepassen.

1.1.4

1. Digitale systemen

Subdoel 2: Visueel maken van de digitale wereld

O

Studenten begrijpen de verschillende stappen en technologieën die betrokken zijn bij de overdracht van gegevens van een apparaat

1.2.1

A

Studenten begrijpen door middel van het spel Wie ben ik hoe computers informatie verwerken door binaire logica.

1.2.2

D

Studenten begrijpen hoe beeldschermen opgebouwd zijn uit pixels en hoe de resolutie de kwaliteit van een afbeelding beïnvloedt.

1.2.3

A

Studenten krijgen inzicht in hoe bedrijven gegevens over hun klanten verzamelen en gebruiken.

1.2.4

2. Digitale media en informatie

Subdoel 1: Het herkennen en beoordelen van de betrouwbaarheid van bronnen.

Subdoel 2: Herkennen hoe je door bronnen beïnvloed kunt worden.

2. Digitale media en informatie

Subdoel 1: Het herkennen en beoordelen van de betrouwbaarheid van bronnen

O

Studenten leren kritisch nadenken over online informatie door te herkennen hoe gemakkelijk onjuiste informatie (leugens) kan worden geformuleerd en verspreid

2.1.1

A

De student leert zes verschillende tekstdoelen herkennen.

2.1.2

A

Studenten leren hoe algoritmes en gepersonaliseerde zoekresultaten invloed hebben op de informatie die ze online tegenkomen.

2.1.3

D

Studenten leren hoe nepnieuws wordt gecreëerd door zelf een fictief nieuwsbericht te schrijven dat geloofwaardig lijkt

2.1.4

DIGIPAD

2. Digitale media en informatie

Subdoel 2: Herkennen hoe je door bronnen beïnvloed kunt worden.

A

Studenten herkennen hoe kleuren in reclame emoties oproepen en koopgedrag beïnvloeden.

2.2.1

A

Studenten herkennen verstopte reclame en begrijpen hoe deze subtiel invloed uitoefent op hun keuzes.

2.2.2

A

Studenten leren hoe reclame gebruik maakt van storytelling om een emotionele verbinding met de consument te creëren.

2.2.3

A

Studenten begrijpen hoe herhaling in reclame invloed heeft op het versterken van merkherkenning en aankoopbeslissingen.

2.2.4

3. Veiligheid en privacy

Subdoel 1: Hoe zorg je voor online veiligheid?

3. Veiligheid en privacy

Subdoel 1: Hoe zorg je voor online veiligheid?

O/A

Studenten leren wat scams zijn en hoe ze deze kunnen herkennen.

3.1.1

O

Studenten kunnen het belang van veilige pincodes en wachtwoorden uitleggen en weten hoe ze sterke wachtwoorden kunnen maken.

3.1.2

A

Na deze les begrijpen studenten wat encryptie is, waarom het belangrijk is voor online veiligheid, en hoe het berichten beschermt tegen meelezers.

3.1.3

D

Studenten kunnen na het bekijken van de video de verschillende rollen in F-game benoemen, en herkennen wanneer ze online worden benaderd om fraude te plegen.

3.1.4

4. Data

Subdoel 1: zelf leren data verwerken

Subdoel 2: Dataverwerking en AI

4. Data

Subdoel 1: Zelf leren data verwerken

A

4.1.1

Studenten leren informatie in een afbeelding analyseren door objecten te tellen en categoriseren.

O

4.1.2

Studenten begrijpen hoe data-invoer (zoals RGB-waarden) visuele uitkomsten beïnvloedt.

O/A

4.1.3

Studenten verzamelen gegevens uit een sportvideo en leren observaties omzetten in data die prestaties inzichtelijk maakt.

A

4.1.4

Studenten leren hoe ze data kunnen interpreteren en gebruiken om hun eigen spelinzicht te verbeteren.

4. Data

Subdoel 2: Dataverwerking en AI

D

Studenten kunnen kenmerken benoemen die helpen om een echt gezicht te onderscheiden van een artificieel gezicht, en deze kennis toepassen om voorbeelden te analyseren.

4.2.1

A

Studenten kunnen nadenken over de impact van AI op eigenaarschap en makerschap door te reflecteren op wie verantwoordelijk is voor en recht heeft op AI-geproduceerde creaties.

4.2.2

5. Artificiële intelligentie (AI)

Subdoel 1: Leren werken met AI

5. Artificiële intelligentie

Subdoel 1: Leren werken met AI

D

Studenten kennen na het bekijken van de video de basisprincipes van het gebruik van AI.

5.1.1

D

Studenten leren hoe ze in AI muziek kunnen maken.

5.1.2

D

Studenten leren hoe ze in AI teksten kunnen maken.

5.1.3

D

De studenten leren hoe ze in AI afbeeldingen kunnen maken

5.1.4

6. Creëren met digitale technologieën

Subdoel 1: Hoe kan je digitaal creëren?

6. Creëren met digitale technologieën

Subdoel 1: Hoe kan je digitaal creëren?

T

Project: Room with a view

T

Project: Makey Makey

T

Project: Stop motion

T

Project: Maatwerk Presentatie & Ontwerp

7. Programmeren

Subdoel 1: Leren eenvoudig programmeren

7. Programmeren

Subdoel 1: Leren eenvoudig programmeren

A

Studenten leren de basisprincipes over hoe een computer denkt door het spelen van het spel Mastermind.

7.1.1

A

Studenten leren hoe programmeren werkt door de docent te besturen met duidelijke instructies.

7.1.2

A

Studenten begrijpen de basisprincipes van programmeren, zoals logica en stapsgewijze instructies, door het maken van een eenvoudige flowchart.

7.1.3

O

Studenten leren online programmeren door het spelen van een game.

7.1.4

8. Digitale technologie, jezelf en de ander

Subdoel 1: Digitaal presenteren?

Subdoel 2: Online communiceren?

8. Digitale technologie, jezelf en de ander

Subdoel 1: Hoe presenteer je jezelf online voor een werkgelegenheid?

A

Studenten weten welke aspecten belangrijk zijn bij het beoordelen van sollicitanten.

8.1.1

A

Studenten kunnen cv's en sociale media analyseren en het beste personage kiezen voor een vacature op basis van vaardigheden en ervaring.

8.1.1

O/A

Studenten kunnen een professioneel cv maken waarin ze hun vaardigheden, ervaring en opleiding duidelijk en overzichtelijk presenteren.

8.1.3

O/A

Studenten kunnen een professionele sollicitatie e-mail schrijven geschikt voor het aanvragen van een baan.

8.1.4

8. Digitale technologie, jezelf en de ander

Subdoel 2: Hoe moet je online communiceren?

O/A

Studenten leren hoe ze de privacy van anderen en van zichzelf kunnen respecteren.

8.2.1

O

Studenten kunnen een presentatie maken over wat je wel en niet deelt.

8.2.2

O/A

Studenten begrijpen hoe cultuur, taal en achtergrond invloed kunnen hebben op online communicatie.

8.2.3

O

Studenten reflecteren op hun eigen online gedrag en evalueren of ze respectvol communiceren.

8.2.4

9.Digitale technologie, de samenleving en de wereld

Subdoel 1: hoe hebben digitale technologieën invloed op de wereld?

Subdoel 2: Hoe afhankelijk zijn we van digitalisering?

9.Digitale technologie, de samenleving en de wereld

Subdoel 1: hoe hebben digitale technologieën invloed op de wereld?

A

Studenten kunnen voorbeelden geven van hoe digitale media zijn gebruikt om maatschappelijke veranderingen teweeg te brengen.

9.1.1

A

Studenten kunnen uitleggen hoe influencers het gedrag en de meningen van individuen kunnen beïnvloeden.

9.1.2

A

Studenten kunnen de gevolgen uitleggen van digitale keuzes die zij maken, zoals het delen van persoonlijke informatie, deelname aan online discussies of het online kopen van producten.

9.1.3

9.Digitale technologie, de samenleving en de wereld

Subdoel 2: Hoe afhankelijk zijn we van digitalisering?

A

Studenten kunnen de afhankelijkheid van digitale technologie analyseren door te reflecteren op de gevolgen van het hebben van geen internet.

9.2.1

A

Studenten kunnen in gesprek over invloed van AI op de maatschappij.

9.2.2

A

Studenten krijgen inzicht in hun eigen schermgebruik door te analyseren hoe vaak ze met schermen in aanraking komen en reflecteren op de invloed hiervan op hun dagelijks leven.

9.2.3

D

Studenten kunnen speculeren over de toekomst van digitalisering, zoals de opkomst van AI, automatisering en hoe deze ontwikkelingen de samenleving zullen beïnvloeden.

9.2.4