



# **Digital Destiny** PEDAGOGISCH KADER

De school als experimenteeromgeving voor leerlingen om de  
competentie om te handelen als veerkrachtige en bewuste burgers  
te ontwikkelen





*Digital Destiny biedt een digitaal platform waarmee leerkrachten om een krachtige leeromgeving te creëren voor de ontwikkeling van de competentie om te handelen als veerkrachtige en bewuste burgers.*

*Het platform biedt trainingsmateriaal voor professionele ontwikkeling en onderwijsinstrumenten voor kinderen van 6-10 jaar, met speciale aandacht voor de mogelijkheden van blended leren.*

*Dit kader beschrijft de pedagogische inzichten die in de aangeboden materialen en instrumenten zijn geïntegreerd.*

**Digital Destiny is het product van een Erasmus + consortium samengesteld uit:**

NORTH Consulting

IJsland

Djapo vzw

België

Mediawijs vzw

België

Panespistimio Dystikis Makedonias

Griekenland

Insitutul Intercultural Timisoara

Roemenië



Gefinancierd door  
de Europese Unie



## Inhoud

Educatie voor Duurzame Ontwikkeling .....	4
Duurzame ontwikkeling .....	4
Een pedagogisch kader voor Educatie voor Duurzame Ontwikkeling: Digital Destiny .....	6
Aan de slag: vijf pedagogische principes .....	7
Principe 1: Leren bevorderen door maatschappelijke vraagstukken .....	7
Principe 2: Leren bevorderen door interactie .....	8
Principe 3: Leren bevorderen door denken .....	9
Principe 4: Leren bevorderen door het ‘betekenisvol’ te maken .....	10
Principe 5: Leren bevorderen door reflectie en evaluatie .....	14
Blended learning om het leren te bevorderen .....	16
De combinatie van digitale competenties, EDO-competenties en digitale inclusie die nodig zijn in blended learning-activiteiten .....	16





## Educatie voor Duurzame Ontwikkeling

Educatie voor Duurzame Ontwikkeling (EDO) wordt gewoonlijk opgevat als onderwijs dat de ontwikkeling van de competentie om te handelen als weerbare en bewuste burgers aanmoedigt. Dit gebeurt door leerlingen kansen te bieden om te oefenen met maatschappelijke vraagstukken.

In EDO worden maatschappelijke vraagstukken gezien als interessante drijfveren voor creatief en kritisch onderzoek, voor het vinden van nieuwe manieren om de wereld te bewonen en dus voor leren.

Met andere woorden, leerkrachten zullen soms concrete acties ten behoeve van de samenleving organiseren, maar zullen maatschappelijke kwesties vooral gebruiken als relevante leercontexten, waarin leerlingen kunnen ervaren dat zij zelf kunnen nadenken over maatschappelijke kwesties en dienovereenkomstig hun eigen keuzes kunnen maken.

## Duurzame ontwikkeling

De term "duurzame ontwikkeling" (DO) geeft een visie op hoe alle menselijke activiteiten zouden moeten worden georganiseerd, gestructureerd, ontwikkeld. De Verenigde Naties definiëren duurzame ontwikkeling als volgt:

*"Duurzame ontwikkeling is een ontwikkeling die voorziet in de behoeften van het heden zonder het vermogen van toekomstige generaties om in hun eigen behoeften te voorzien in gevaar te brengen."*

Om van praktisch nut te zijn, is deze visie op duurzaamheid vertaald in een instrument dat "de donut" wordt genoemd. De donut kan worden gezien als een kompas voor menselijke activiteit.

Dit kompas beschrijft twee belangrijke grenzen aan alle menselijke activiteiten:

- **een sociale basis**, om het recht van alle mensen op toegang tot de eerste levensbehoeften te waarborgen
- **een ecologisch plafond**, om ervoor te zorgen dat we de planetaire grenzen van onze ecologische systemen niet overschrijden. Tussen die twee grenzen ligt een ruimte waar het ecologisch veilig en sociaal rechtvaardig is om menselijke activiteiten te ontwikkelen (<https://doughnuteconomics.org/about-doughnut-economics>).

### **Welke richting moeten we uit met duurzame ontwikkeling?**

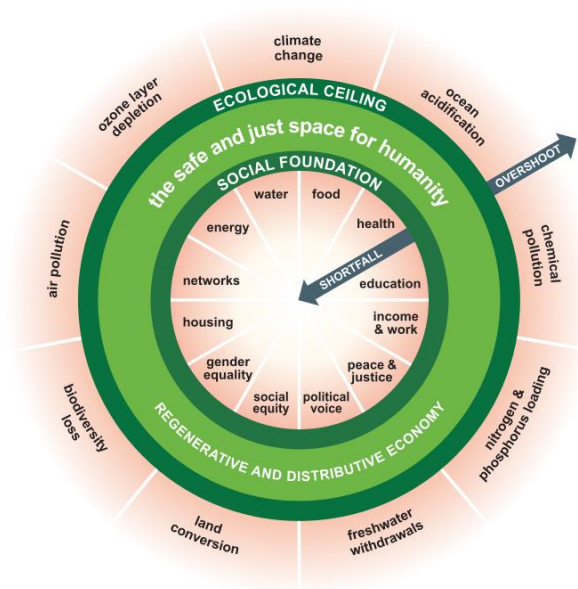
Figuur 2 toont de huidige toestand van de mensheid en ons planeet. Je kunt het zien als de 'selfie' van de mensheid in de eerste dagen van de 21e eeuw. Elke dimensie wordt, waar mogelijk, gemeten met 1 of 2 indicatoren, en de rode wiggen tonen de mate van tekorten en overschrijdingen van de sociale en planetaire grenzen van de donut.

Hieruit blijkt dat miljoenen mensen nog steeds tekortkomen op alle 12 sociale dimensies, en dat de mensheid al minstens vier planetaire grenzen heeft overschreden (luchtvervuiling en chemische verontreiniging zijn momenteel niet gekwantificeerd).

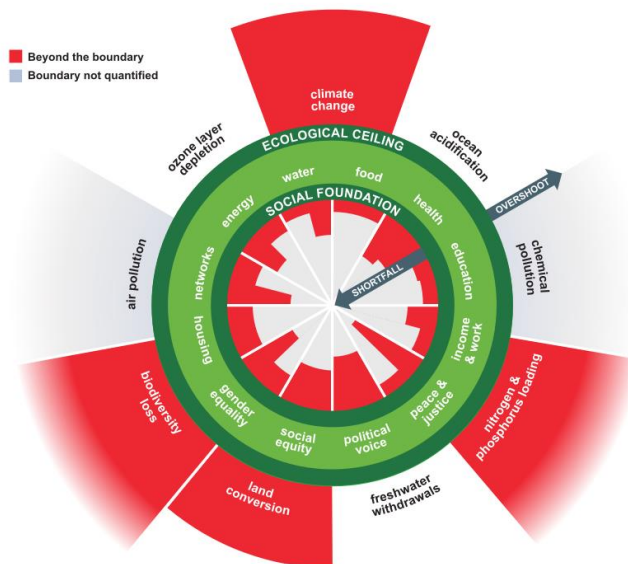




Om het doel van de 21e eeuw te bereiken, namelijk voldoen aan de behoeften van allen binnen de middelen van de levende planeet, moet al het rood uit het donutdiagram worden verwijderd, en dit moet van beide kanten tegelijk gebeuren (<https://doughnuteconomics.org/tools/11>).



FIGUUR 1: THE DOUGHNUT. BRON: [HTTPS://DOUGHNUTECONOMICS.ORG/TOOLS/11](https://DOUGHNUTECONOMICS.ORG/TOOLS/11)



FIGUUR 2





## Een pedagogisch kader voor Educatie voor Duurzame Ontwikkeling: Digital Destiny

Het Pedagogisch Kader Digital Destiny beoogt leerkrachten te ondersteunen bij Educatie voor Duurzame Ontwikkeling, met speciale aandacht voor de mogelijkheden en extra voordelen van blended learning. Het biedt een basis voor leerkrachten om hun duurzaamheidspraktijk te ontwikkelen. Het is bedoeld als een kompas voor docenten bij het ontwerpen en faciliteren van leerervaringen vanuit maatschappelijke vraagstukken.

Dit pedagogisch kader berust op de volgende overtuigingen over onderwijs en leren:

- onderwijs een transformatieproces is, zowel voor de leraar als voor de leerlingen
- de leraar is ontwerper, onderzoeker en leerling
- het toevoegen van blended learning kan voordelen bieden voor het leren van de leerlingen
- ouders bieden thuis integrale ondersteuning voor het leren van de leerlingen

Het kader beschrijft ...

- hoe Digital Destiny leerkrachten zal bevorderen en ondersteunen bij het creëren van een krachtige omgeving voor EDO-leren, in een gemengde leercontext waar dat van toepassing of wenselijk is.
- hoe ouders het leren van hun kinderen op het gebied van EDO in een blended learning-context kunnen ondersteunen.

Dit gebeurt op een conceptueel niveau, zodat didactisch en meer praktisch werk kan worden gedaan door de leerkracht, binnen de richtlijnen van het kader.

### **De vijf pedagogische principes van het Digital Destiny pedagogisch kader**

Een leerkracht kan ontwikkelingskansen voor leerlingen creëren door leeractiviteiten te ontwerpen volgens de volgende vijf principes van het pedagogisch kader van Digital Destiny. De principes zijn bedoeld als een kompas voor leerkrachten, zodat zij ze kunnen gebruiken bij het ontwerpen van hun lessen. Ze zijn geenszins ontworpen als voorwaarden voor ontwikkeling, noch zijn ze bedoeld als leerdoelen op zich: ze zijn opzettelijk ontworpen om kansen te creëren voor de leerlingen om zich bezig te houden met maatschappelijke vraagstukken en daardoor de competentie te ontwikkelen om te handelen als veerkrachtige en bewuste burgers.

1. **Leren bevorderen via maatschappelijke vraagstukken** door leerlingen te helpen zich te verbinden met relevante vraagstukken in hun naaste omgeving, gemeenschap, land of wereldwijd.
2. **Leren bevorderen door interactie** door leerlingen aan te moedigen interacties aan te gaan en de rijkdom van diversiteit te ervaren.
3. **Leren bevorderen door denken** door leerlingen ervaringen aan te bieden met het ontwerpen van effectieve denkstrategieën.





4. **Leren bevorderen door het 'betekenisvol' te maken** door leerlingen te betrekken bij hun eigen proces om betekenis/zin te geven aan hun wereld.
5. **Leren bevorderen door reflectie en evaluatie** door het ontwikkelen van een doordacht proces van reflectie op zowel het proces als de resultaten.

## Het ontwerpen van een krachtige EDO-experimenteeromgeving

Digital Destiny ondersteunt leerkrachten bij het creëren van een krachtige EDO-leeromgeving waarin zij leerlingen kansen bieden om de competentie te ontwikkelen om te handelen als veerkrachtige en bewuste burgers. Deze leeromgeving wordt een 'EDO-experimenteeromgeving' genoemd.

Het begrip "experimenteer" verwijst naar de school als een plaats waar:

- leerlingen leren van ervaringen met maatschappelijke vraagstukken;
- fouten worden opgevat als kansen om van te leren;
- de ontwikkeling van leerlingen (leren) plaatsvindt door hun engagement voor en experimenten met maatschappelijke vraagstukken.

In een EDO-leeromgeving wordt aandacht besteed aan deze beginselen met als doel een veilige en hoogwaardige leeromgeving te creëren voor de ontwikkeling van EDO-competenties. De kwaliteit van de leeromgeving kan in sommige gevallen worden verbeterd door de invoering van blended learning-methodieken.

Digital Destiny richt zich op het opzetten van een dergelijke leeromgeving op school.

## Aan de slag met de vijf pedagogische principes

### Principe 1: Leren bevorderen door maatschappelijke vraagstukken

#### WAT?

Maatschappelijke vraagstukken zijn authentieke, collectieve kwesties die de samenleving aangaan. Ze gaan de samenleving vaak in negatieve zin aan, omdat ze complexe ecologische, sociale en economische gevolgen voor de samenleving hebben.

Voorbeelden van maatschappelijke vraagstukken zijn genderongelijkheid, gebrek aan mentaal welzijn bij jongeren, belastingongelijkheid, klimaatverandering, achteruitgang van onze bodem, droogte, waterverontreiniging ...

#### WAAROM?

Maatschappelijke vraagstukken geven ons het gevoel dat we niet over de juiste kennis of vaardigheden beschikken om een antwoord te geven, en dat vereist dat we in beweging komen, door na te denken of te handelen, of beide tegelijk. Deze kloof is de reden waarom zij een interessante context vormen voor het leren en ontwikkelen van EDO-competenties. Immers, zij wakkeren de belangstelling en motivatie aan voor verder onderzoek en ... voor leren.

Met andere woorden, maatschappelijke vraagstukken wekken de belangstelling van de leerlingen en zorgen ervoor dat zij erover gaan nadenken. Zo leren de leerlingen. Het is aan de leraar om een leeromgeving te ontwerpen die het leren stuurt in de richting van bepaalde leerdoelen die hij/zij





voor de leerlingen heeft vooropgesteld. Dit principe gaat over het opzetten van een bevorderende leeromgeving die leerlingen ertoe aanzet te leren door na te denken over maatschappelijke vraagstukken.

### HOE?

#### **Leren via maatschappelijke kwesties vereist activiteiten die ...**

- ✓ leerlingen bewuster maken van kwesties in hun naaste omgeving, gemeenschappen en in de wereld die hen motiveren tot onderzoek, reflectie ... en zo het leren bevorderen.

### **Principe 2: Leren bevorderen door interactie**

#### WAT?

Begrip, kennis en betekenisgeving vinden allemaal plaats in de context van interactie, waaronder: dialoog (zowel live als doorheen de tijd), betrokkenheid bij diverse ideeën zoals die worden gepresenteerd door mensen rondom ons en via andere vormen van communicatie en expressie (online, teksten, artefacten, media, enz.).

Als we het over 'interactie' hebben, bedoelen we het uiten, verkennen en onderzoeken van:

- perspectieven, van anderen\* en onze eigen
- gedachten, ideeën, emoties, maar ook de fysieke, materiële wereld...
- door interactie met anderen, persoonlijk, online of offline\*\*, en de materiële en niet-menselijke wereld.

*\*Anderen kunnen zijn: leeftijdsgenoten, leraren, maatschappelijke actoren zoals ouders, professionals uit de gemeenschap van de school, politici, bureaus, maar zelfs mensen van de andere kant van de wereld.*

*\*\*'Offline' omvat boeken, artikelen, documentaires, enz.*

#### WAAROM?

Interactie met andere perspectieven is belangrijk voor individueel leren omdat leerlingen hun perspectief bijsturen en verder tot ontwikkeling laten komen in relatie tot andere perspectieven (van leerlingen en anderen).

### HOE?

Dit principe gaat over het opzetten van een bevorderende leeromgeving die leerlingen aanmoedigt om actief voort te borduren op de redenering van anderen, zoals hen bevorderen om een gedeeld standpunt te parafraseren, de argumenten van anderen aan te vullen, de standpunten van anderen uit te werken, aan te tonen dat de meningen van anderen niet voldoende gerechtvaardigd zijn, kritiek te leveren op de redenering van andere leerlingen/ideeën omdat ze een belangrijk onderscheid missen ...

#### **Leren door interactie met andere perspectieven vereist dat leerkrachten ...**

- ✓ interacties bevorderen tussen het perspectief van de leerling en andere perspectieven.
- ✓ een leeromgeving creëren die het respectvol uiten van informatie en meningen bevordert en aanmoedigt.







- ✓ een leeromgeving creëren die zorgvuldig luisteren bevordert.
- ✓ leerervaringen creëren waarin leerlingen de perspectieven van anderen en van zichzelf in overweging kunnen nemen, zodat iedereen kan groeien en evolueren.

### Principe 3: Leren bevorderen door denken

#### WAT?

Denken is essentieel voor leren. Als we 'denken' zeggen, bedoelen we allerlei denkprocessen zoals, onder andere, kritisch en creatief denken, systeendenken, ... die allemaal denkprocessen inhouden zoals beschrijven, voorspellen, observeren, vergelijken, verbeelden, ...

#### WAAROM?

In veel opzichten gaat het er in het onderwijs om leerlingen te leren wat ze moeten doen als ze het antwoord niet weten. Dit is nog belangrijker wanneer zij geconfronteerd worden met vraagstukken in de samenleving. Door de nadruk te leggen op het expliciet onderwijzen van denken, worden denkstrategieën ontwikkeld die nodig zijn bij de dagelijkse en professionele keuzes. De ontwikkeling van metacognitie, die zowel de intellectuele als de emotionele vraagstukken en processen omvat, is een belangrijk domein voor de leerling.

#### *Actiegericht denken*

In dit pedagogisch kader richten we ons met speciale aandacht op een specifiek denkproces dat cruciaal is voor EDO: **actiegericht denken**.

#### WAT?

Actiegericht denken draait om het opdoen van ervaring met het nadenken over een maatschappelijk vraagstuk dat je raakt, het bepalen van een doel, het opzetten van een strategie om dat doel te bereiken en, last but not least, het vertrouwen krijgen dat je in staat bent de verandering die je voor ogen had, tot stand te brengen.

Het woord "actie" kan verwijzen naar maatschappelijke verandering, maar ook naar verandering in iemands geest, hetzij zijn eigen geest, hetzij die van anderen (bewustmaking, of zelfs gewoon meer begrip voor een complex vraagstuk). Hoewel actie individueel kan worden ondernomen, is er grote behoefte aan collectieve actie, waarbij een groep mensen een gemeenschappelijk doel nastreeft.

Een belangrijk element van actiegericht denken is ook doelgerichtheid. De hele strategie om het zorgvuldig geformuleerde doel te bereiken is even zorgvuldig ontworpen. In tegenstelling tot projecten op school waarbij leerlingen slechts een maatschappelijke taak uitvoeren, zoals vuilnis verzamelen in de buurt, of geld inzamelen voor een humanitair project, gaat het er bij actiegericht denken om dat leerlingen worden aangemoedigd na te denken over wat hen raakt in een maatschappelijk vraagstuk en dienovereenkomstig een doel (actie) te stellen.





### **Dit principe gaat over het opzetten van een bevorderende leeromgeving die leerlingen aanmoedigt om ...**

- na te denken over maatschappelijke kwesties
- te definiëren wat hen in de kwestie raakt
- een uitdaging te definiëren
- een strategie op te stellen om het doel (actie) te bereiken
- na te denken over het proces en zich bewust te zijn van de successen en te leren van de mislukkingen.

#### WAAROM?

Doelgericht denken biedt leerlingen de mogelijkheid vertrouwen te krijgen in hun eigen mogelijkheden om daadwerkelijk actief deel uit te maken van de wereld.

#### HOE?

#### **Kortom, leren door denken vereist activiteiten die...**

- ✓ expliciet gericht zijn op het bevorderen van denkprocessen door leerlingen bewust te maken van het maatschappelijk vraagstuk, en het belang van een goede en duidelijke definitie van de uitdaging of het resultaat, teneinde het denkproces te ontwerpen dat kan leiden tot het gewenste resultaat.
- ✓ leerlingen bewust maken van de specifieke denkprocessen die zij gebruiken wanneer zij naar een specifiek gewenst resultaat toewerken.
- ✓ reflectieve praktijken ontwikkelen voor kinderen om hun meta-cognitieve processen te ontwikkelen.

#### **Principe 4: Leren bevorderen door het 'betekenisvol' te maken**

Aangezien een van de hoofddoelstellingen van het huidige onderwijs erin bestaat te leren wat je moet doen als je het antwoord op een probleem niet weet, is de transfer van wat op school wordt geleerd naar situaties in het echte leven van cruciaal belang. Om dat te bereiken, moeten leerkrachten ervoor zorgen dat leerlingen begrijpen wat het doel van kennis is of hoe ze die kunnen toepassen in hun dagelijks leven.

#### WAT?

Betekenisvol onderwijs gaat over leren op een manier die je in staat stelt deze transfer te maken naar toekomstige contexten, of met andere woorden, die je in staat stelt reeds verworven kennis toe te passen in nieuwe situaties. De leerkracht speelt een belangrijke rol bij het scheppen van de voorwaarden waaronder de leerlingen die verbanden kunnen leggen. Er bestaan verschillende methoden en benaderingen voor de leraar om betekenisgeving en dus transfer te bevorderen, waarvan we er enkele nader zullen bekijken: storytelling, design thinking, problem-based learning en project-based learning.





## Storytelling

### WAT?

Het uitwisselen van verhalen is een manier om relaties aan te gaan met de wereld; de wereld zoals hij is, of de wereld zoals we zouden willen dat hij is. Verhalen vertellen is een krachtige manier om de wereld te verbeelden, opnieuw te verbeelden, en bewuste keuzes te maken om te handelen met daadkracht in de samenleving. Verteller zijn is een ongelooflijke positie om onze eigen en andermans ervaringen tot leven te brengen op een manier die weerklank vindt bij anderen. Wij communiceren, relateren, onderwijzen en geven onze wereld betekenis via verhalen.

Maatschappelijke vraagstukken en de verschillende perspectieven daarop worden gezien als krachtige verhalen, geïntegreerd in de wereld. Wanneer wij ons verhaal vertellen, communiceren wij ons perspectief op de wereld aan anderen en stellen wij hen in staat hun eigen kijk op de wereld te verrijken.

### WAAROM?

Storytelling als onderwijsaanpak kan door leerkrachten worden gebruikt om leerlingen kennis over de wereld te laten opbouwen en reconstrueren, om te laten zien hoe ze actie kunnen ondernemen met betrekking tot hangende kwesties en om hun eigen verhalen opnieuw te creëren.

### HOE?

Een krachtige manier om dit te doen is de doorleefde ervaring van de leerlingen in te brengen, en door dit te doen, de ervaring expliciet en gemakkelijk 'denkbaar' te maken. Op die manier kunnen de verhalen van de leerlingen worden gebruikt om zin te geven aan complexe vraagstukken.

Een belangrijk aandachtspunt voor leerlingen onder de aandacht te brengen is dat verhalen het potentieel hebben als retorische hulpmiddelen voor manipulatie.

### *Verhalen als leermiddelen*

*Verhalen kunnen worden gebruikt als:*

- uitgangspunten voor het leren
- als een manier om informatie te verwerken en kennis te verwerven
- als een voorstelling van begrip

*Verhalen kunnen worden verteld:*

- door de leerlingen
- door de leraren
- door andere actoren in de samenleving
- zowel individueel als gezamenlijk

Leren via verhalen vereist dat leerkrachten ...

- ✓ activiteiten ontwerpen waarin leerlingen zich bezighouden met de wereld en met betekenisgeving door het vertellen van verhalen.





- ✓ storytelling gebruiken als een didactisch middel om vraagstukken over duurzame ontwikkeling met de leerlingen te verbinden.

### *Design Thinking*

#### WAT?

Design thinking is een benadering van leren. Design thinking is een gestructureerde aanpak in vijf stappen om (1) een uitdaging te identificeren, (2) informatie over die uitdaging te verzamelen, (3) mogelijke oplossingen te brainstormen, (4) die ideeën te verfijnen en (5) de oplossingen te testen. Van meet af aan is het een empathisch proces dat geworteld is in de behoeften van de eindgebruiker - de persoon of mensen voor wiens uitdaging of behoefte men een oplossing probeert te vinden. De vijf stappen zijn:

1. inleven
2. definiëren
3. ideeën verfijnen
4. prototype maken
5. testen

#### WAAROM?

Het stimuleert leerlingen om de mentaliteit en de competenties te ontwikkelen voor nieuwsgierigheid, onderzoek, flexibiliteit naar nieuwe informatie en uiteindelijk de wens om te werken aan een oplossing voor een bepaalde uitdaging.

#### HOE?

Leren door design thinking vereist activiteiten ...

- ✓ waarbij effectief de nodige tijd ingecalculereerd wordt die nodig is voor een zorgvuldig en doordacht ontwerp-denkproces
- ✓ waarvoor leerkrachten de reikwijdte en het doel van de aanpak op voorhand bepalen
- ✓ waarbij het proces van empathie benadrukt wordt door interactie en directe betrokkenheid bij de uitdaging en de mensen die door die uitdaging worden beïnvloed
- ✓ met een zeer hoge samenwerkingsgraad in en buiten de klas.

### *Problem-Based Learning*

#### WAT?

Problem-based Learning is een aanpak waarbij leerlingen over een onderwerp leren door in groepen te werken aan het oplossen van een open probleem. Dit probleem stuurt de motivatie en het leren. Bij Problem-based Learning wordt het probleem eerst aan de leerlingen voorgelegd en vervolgens onderzoeken, verkennen, evalueren ... tot ze uiteindelijk een oplossing voor het probleem presenteren en verslag uitbrengen over het proces. Problem-based Learning kan zowel voor lange als korte projecten en leermodules worden gebruikt.





### WAAROM?

Problem-based Learning kan gebruikt worden voor zowel lange als korte leermodules of activiteiten. Het doel is niet noodzakelijk om het voorgelegde probleem op te lossen, maar om een duidelijke structuur te creëren waarin de leerlingen hun eigen leerprocessen in handen kunnen nemen, kunnen onderzoeken en zich kunnen verdiepen in een kwestie. Problem-Based Learning leidt tot een meer flexibele en generatieve toepassing van de kennis later.

### HOE?

Problem-based learning vereist activiteiten waarbij leerkrachten ...

- ✓ expliciet de resultaten van het leren verwoorden.
- ✓ beslissen over een maatschappelijk vraagstuk (een kant-en-klaar rijk en genuanceerd probleem) om aan de leerlingen voor te leggen.
- ✓ duidelijke en beknopte richtlijnen voor het groepsproject introduceren en overwegen de leerlingen rollen toe te wijzen.

### *Project-Based Learning*

### WAT?

Project-based Learning is een onderwijsmethode waarbij leerlingen kennis en vaardigheden verwerven door gedurende een bepaalde periode te werken aan het onderzoeken van en reageren op een authentieke, boeiende en complexe vraag, probleem of uitdaging. Bij het ontwerpen van de leeromgeving creëert de leerkracht mogelijkheden voor leerlingen om de gewenste leerresultaten te bereiken.

### WAAROM?

Het proces van toewerken naar een eindproject is het middel voor leerlingen om te leren.

### HOE?

Leren via Project-based Learning vereist activiteiten die ...

- ✓ een intellectuele uitdaging bieden waarbij leerlingen zich diepgaand met het onderwerp bezighouden, kritisch nadenken en streven naar uitmuntendheid.
- ✓ authentiek zijn en waarin leerlingen werken aan projecten die zinvol en relevant zijn voor hun cultuur, hun leven en hun toekomst.
- ✓ resulteren in het tonen, bespreken en bekritisieren van het werk van de leerlingen.
- ✓ vereisen dat leerlingen persoonlijk of online samenwerken met andere leerlingen en/of begeleiding krijgen van volwassen mentoren en deskundigen.
- ✓ leerlingen helpen een projectmanagementproces te gebruiken dat hen in staat stelt effectief te werk te gaan vanaf het begin tot de voltooiing van het project.





## Principe 5: Leren bevorderen door reflectie en evaluatie

Evaluatieve en reflectieve denkprocessen zijn een essentieel aspect van het onderwijs, zowel voor de leerlingen als voor de leerkrachten. Door deze processen op te nemen in de dagelijkse praktijk in de klas, leren leerkrachten en leerlingen ze te modelleren (uit te dragen) en te internaliseren, zodat ze deel beginnen uit te maken van een levenslange leergewoonte.

### Reflectie

#### WAT?

Met reflectie bedoelen we mentale activiteiten waarbij een individu bewust observeert en nadenkt over zijn eigen en gedeelde/gemeenschappelijke ervaringen en/of gedragingen.

#### WAAROM?

Reflectie is essentieel voor leren. Wanneer het op een systematische, rigoureuze en gedisciplineerde manier wordt benaderd, nemen leerlingen een gewoonte van reflectie aan, op school, thuis en elders. Door reflectie in de dagelijkse onderwijspraktijk te integreren, creëren leerkrachten een omgeving waarin leerlingen een houding ontwikkelen die de persoonlijke en intellectuele groei van zichzelf en van anderen waardeert. Reflectie kan op individuele basis plaatsvinden, en kan worden verrijkt door reflectie in groepsverband.

Enkele voordelen van gezamenlijke reflectie zijn:

1. **Bevestiging van de waarde van iemands ervaring:** een geïsoleerd feit kan wat belangrijk is te gemakkelijk als onbelangrijk worden afgedaan.
2. **De dingen in een nieuw perspectief zien:** Anderen bieden alternatieve betekenissen, waardoor het veld van begrip met betrekking tot (vroegere) ervaringen wordt verbreed.
3. **Wanneer men verantwoording verschuldigd is aan een groep, voelt men een verantwoordelijkheid tegenover anderen** die dwingender is dan de verantwoordelijkheid die men alleen tegenover zichzelf zou kunnen voelen.

### Evaluatie

#### WAT?

Onder evaluatie verstaan we de systematische verzameling en analyse van een proces en het resultaat om de verdienste of de waarde van een resultaat of proces te bepalen.

#### WAAROM?

Evaluatie is belangrijk voor:

- het ondersteunen van de ontwikkeling van een onderwijsactiviteit of een leerproces (formatieve evaluatie).
- het beoordelen van het uiteindelijke effect van de leer- of onderwijsactiviteit (summatieve evaluatie)
- het formuleren van een oordeel op basis van interne en/of externe criteria die door jezelf als leerkracht en/of door de leerling zijn geformuleerd.





Leren door evaluatie is bijzonder belangrijk voor EDO omdat het zowel de leerkracht als de leerlingen in staat stelt kritisch na te denken over de samenleving, de gang van zaken te evalueren en zich bezig te houden met het vernieuwen, transformeren, herontwerpen ... van kleinere of grotere aspecten van onszelf en/of onze samenleving.

Dit principe gaat over het opzetten van een bevorderende leeromgeving die reflectieve en evaluatieve denkprocessen integreert in de dagelijkse onderwijspraktijk.

### HOE?

#### **Leren door reflectie en evaluatie vereist activiteiten die ...**

- ✓ expliciet zijn in hun leerresultaten en de methoden die zij zullen gebruiken om het leren en het proces te reflecteren en te evalueren.
- ✓ veelvuldige en uiteenlopende mogelijkheden creëren voor leerlingen om niet alleen over hun leerproces, individueel en in groep, maar ook over maatschappelijke vraagstukken na te denken.
- ✓ je aanzetten om de lessen bij te schaven op basis van deze evaluaties.





## Blended learning als middel om het leren te bevorderen

Blended learning is de doordachte integratie van face-to-face leerervaringen in de klas met online leerervaringen. Digital Destiny veronderstelt een fysieke klasomgeving waarin ofwel digitale hulpmiddelen worden gebruikt ofwel een fysieke les wordt gevolgd door online verwerking thuis. Bijgevolg moeten scholen een minimale uitrusting hebben voordat deze blended methode kan worden ingezet, zoals: Wi-Fi, laptops, tablets, desktops, smartphones, digitaal bord... Scholen hebben niet alleen de juiste apparatuur nodig, maar leerlingen en leerkrachten moeten ook over een minimum aan digitale competenties beschikken.

Blended learning is een effectief middel om de familie van leerlingen bij het leerproces te betrekken. Technologie en apps kunnen worden gebruikt om met ouders te communiceren over de inhoud en ze kunnen ook worden gebruikt voor samenwerking via online enquêtes, dialoog, video-opname, digital storytelling, enz. Maar het belangrijkste is dat opvoeders zich afvragen: "welke toegevoegde waarde heeft blended learning?"

## De combinatie van digitale competenties, EDO-competenties en digitale inclusie die nodig zijn in blended learning-activiteiten

Digital Destiny besteedt in het kader speciale aandacht aan digitale inclusie, waarbij we 'digitale inclusie' opvatten als acties en oplossingen die nodig zijn om digitale uitsluiting te voorkomen, zodat iedereen volledig kan deelnemen aan de digitale samenleving. Digital Destiny richt zich op de behoeften en mogelijkheden van leerlingen, leerkrachten en ouders om sterke blended tools te creëren. (Mediawijs, 2021).

Digitale competenties zijn vaak een voorwaarde om EDO-competente leermogelijkheden te creëren. Nu de samenleving steeds digitaler wordt, moeten mensen kunnen navigeren in de digitale en technologische wereld. Toch zit niet iedereen "op de digitale boot" en zijn sommige mensen digitaal uitgesloten van de samenleving. Dit geldt niet alleen voor volwassenen, maar ook voor kinderen. Met het oog op digitale inclusie hebben de Digital Destiny-materialen een focus op inclusief ontwerp. De tools zijn gemakkelijk te gebruiken met eenvoudige taal zodat iedereen er mee overweg kan. Door inclusief ontwerp, EDO en blended learning-activiteiten te combineren, creëert Digital Destiny de mogelijkheid om de digitale uitsluitingskloof te dichten. Leerlingen kunnen van elkaar leren hoe ze specifieke apparaten moeten gebruiken via sociaal geconstrueerd leren, waarbij de leerkracht de leemte opvult met andere digitale vaardigheden die de leerlingen moeten verwerven om in een moderne digitale samenleving te kunnen leven.

