

Advies digitale vaardigheden ve

1. Inleiding

Het contact met diensten van de overheid, instanties en bedrijven verschuift in een snel tempo van face-to-face en schriftelijk naar digitaal. Het is voor laagopgeleiden vaak moeilijk om hier zelfstandig hun weg in te vinden vanwege een tekort aan digitale vaardigheden. OCW heeft dan ook besloten om via een ministeriële regeling aparte opleidingen digitale vaardigheden aan te bieden binnen het educatiebudget. Het doel van deze opleidingen is om de digitale vaardigheden van de doelgroep van de basiseducatie zodanig te verhogen, dat ze beter toegerust is om te kunnen participeren in de Nederlandse samenleving. Met de toevoeging van opleidingen digitale vaardigheden krijgen gemeenten meer middelen in handen om de participatie van de doelgroep te bevorderen. Tevens vormen deze opleidingen een middel om de moeilijk bereikbare doelgroep laaggeletterden en laaggecijferden te bereiken: een opleiding digitale vaardigheden is doorgaans populairder dan een opleiding taal of rekenen.

2. Advies digitale vaardigheden ve

Voor u liggen het Advies digitale vaardigheden ve dat de basis zal vormen voor de ontwikkeling van examens en voor het inrichten van opleidingen. In het advies zijn standaarden en eindtermen beschreven. De standaarden geven een niveau aan en beschrijven dit in termen van 'kunnen'. De geformuleerde eindtermen zijn de eindtermen waarop getoetst en geëxamineerd kan worden. Eindtermen geven aan wat iemand moet hebben bereikt aan het einde van een opleiding.

Voor de ontwikkeling van het Advies digitale vaardigheden ve zijn de volgende uitgangspunten gehanteerd:

- Het document is geschikt als basis voor opleidingen digitale vaardigheden.
- Het document is de basis voor de ontwikkeling van examens.
- Het Advies digitale vaardigheden ve is een actualisatie van de Standaarden en eindtermen¹ digitale vaardigheden ve 2012².
- Het document sluit aan bij de doelgroep laagopgeleide volwassenen: de digitale vaardigheden voor deze groep zijn voor hen van belang om te kunnen participeren in de samenleving, dat wil zeggen: toegerust zijn om de stap naar een beroepsopleiding te maken en/of om zelfstandig en met zelfvertrouwen te kunnen handelen in de steeds verder digitaliserende wereld. In dit kader is gebruik gemaakt van de volgende bronnen:
 - DigComp 2.1³
 - Digitale vaardigheden basis (keuzedeel mbo)⁴

¹

² Standaarden en eindtermen ve, 2012 (www.steunpuntbasisvaardigheden.nl)

³ <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>

⁴ <http://keuzedeelmbo.nl/digitale-vaardigheden-basis/>

ADVIES DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

- Competenties mediawijsheid, waarbij we gekozen hebben om de focus te leggen op het kritisch en doelbewust selecteren en verwerken van informatie, waarbij privacy en veiligheid ook meetellen.

Om het onderscheid in de functies van het instrument helder te maken, wordt het in twee delen opgeleverd:

1. Eindtermen digitale vaardigheden Basisniveau 1 en Basisniveau 2
2. Standaarden Instroom Basisniveau 1 en Basisniveau 2 en een beschrijving van de relatie met andere vaardigheden.

De eindtermen zijn bedoeld als basis voor de ontwikkeling van examens en worden opgenomen in de wettelijke regeling. Ze geven aan wat iemand moet hebben bereikt aan het einde van een opleiding.

De standaarden zijn bedoeld als basis voor het inrichten van opleidingen. Ze geven een niveau aan, beschreven in termen van 'kunnen'.

3. Domeinen

Het Advies digitale vaardigheden ve is onderscheiden in vijf domeinen. Hieronder volgen de titels van deze domeinen en een korte toelichting.

- *Domein 1: Het gebruik van ICT-systemen*
Toelichting: Het gaat in dit domein om het gebruiken van (functies van) ICT-systemen. Hieronder vallen zowel computers, smartphones, tablets en printers als ook digitale apparatuur zoals wasmachines, smart-tv's en wekkers.
- *Domein 2: Beveiliging, privacy en gezondheid*
Toelichting: In domein 2 gaat het om het volgen van regels voor veilig en gezond werken met ICT-systemen. De focus ligt op veiligheid, privacy, lichamelijke en geestelijke gezondheid van zichzelf en anderen.
- *Domein 3: Informatie zoeken*
Toelichting: In domein 3 gaat het om informatie zoeken, vinden en selecteren
- *Domein 4 : Informatie verwerken*
Toelichting: In domein 4 gaat het om het omzetten van informatie in een tekst, schema, tabel of afbeelding en om het invullen van formulieren.
- *Domein 5: Digitaal communiceren*
Toelichting: In dit domein is de focus contact en digitale interactie met personen of instanties, via sociale media of online portals. Hierbij kan gedacht worden aan communicatie en interactie door middel van presentaties, e-mailen, appen, internetbankieren, Facebookgroepen en elektronische leeromgevingen.

4. Bepaling, functie en betekenis van de niveaus

Voor elk domein zijn drie niveaus beschreven:

ADVIES DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

1. Instroom: Op dit niveau zijn alleen standaarden beschreven, geen eindtermen. Dit niveau is geformuleerd als tussenstap op weg naar Basisniveau 1 en heeft alleen een functie in een opleidingssituatie.
2. Basisniveau 1: sluit aan bij het redzaamheidsniveau basisvaardigheden van volwassenen. Op dit niveau zijn zowel standaarden als eindtermen.
3. Basisniveau 2: werkt toe naar het toegangsniveau van de opleidingen van het beroepsonderwijs. Op dit niveau zijn zowel standaarden als eindtermen beschreven.

De indeling van de *Standaarden en Eindtermen Digitale vaardigheden ve 2012* in niveaus is grotendeels gevolgd. Deze niveaus sluiten aan bij de niveaus van taal en rekenen in de *Standaarden en eindtermen ve 2012*.

Digitale vaardigheden	Instroom	Basisniveau 1	Basisniveau 2
Taal	Instroom	Niveau 1F	Niveau 2F
Rekenen	Instroom	Niveau 1F	Niveau 2F

Elk niveau moet begrepen worden als combinatie van de eindterm/standaard en de context en het karakter van het betreffende niveau. Bij de omschrijving van de niveaus gaat het om verschillen in:

- Karakter van de toepassingen en handelingen: komen de toepassingen en handelingen meer/minder vaak voor en zijn ze meer/minder herkenbaar voor de gebruiker?
- De context: hoe 'dichtbij of veraf' is de context waarin deze toepassingen en handelingen worden uitgevoerd?

Per niveau zijn karakter en context als volgt bepaald:

Instroom

Kan in een bekende en ingerichte omgeving een beperkt aantal basale digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten.

- Karakter: toepassingen en handelingen zijn beperkt en basaal.
- Context: bekende, nabije en ingerichte omgeving.

Basisniveau 1

Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- Karakter: toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- Context: de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving.

Basisniveau 2

Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- Karakter: toepassingen en handelingen komen veel voor.
- Context: er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

ADVIES DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Ieder niveau impliceert de kennis en vaardigheden uit de voorgaande niveaus. Als bijvoorbeeld op Instroom beschreven staat dat iemand zijn persoonlijke gegevens moet kunnen invullen in een digitaal formulier, dan wordt dit bij Basisniveau 1 en 2 niet meer herhaald.

4.1 Voorbeelden

De standaarden en de daarvan afgeleide eindtermen zijn tamelijk abstract geformuleerd. Dit is bewust gedaan om te voorkomen dat door de snelle opkomst en de snel wisselende populariteit van sociale media, digitale apparaten en programma's de standaarden en eindtermen niet meer geldig zijn. Om de standaarden en eindtermen inzichtelijker te maken zijn voorbeelden opgenomen. De voorbeelden, in combinatie met de algemene omschrijving van het niveau, zijn actueel en geven een nauwkeuriger en concreter beeld van de kennis en vaardigheden die verwacht worden. De voorbeelden moeten regelmatig geactualiseerd worden.

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 1: Het gebruik van ICT-systemen

Toelichting: Het gaat in dit domein om het gebruiken van (functies van) ICT-systemen. Hieronder vallen zowel computers, smartphones, tablets en printers als ook digitale apparatuur zoals wasmachines, smart-tv's en wekkers.

Basisniveau 1

Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.

Algemene omschrijving:

Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- **Context:** de alledaagse leef, werk- en leeromgeving.

Eindtermen

1. Gebruikt de interfacemogelijkheden voor basisfuncties binnen applicaties gebruiken.

Voorbeeld: Een route instellen in een navigatiesysteem

2. Maakt gebruik van internet.

Voorbeeld: Door het invoeren van een URL in de adresbalk naar de website van de gemeente gaan.

3. Gebruikt de interfacemogelijkheden voor bestandsbeheer in een gestructureerde digitale omgeving.

Voorbeeld: Oude werkverslagen verwijderen

4. Gebruikt twee applicaties op een apparaat.

Voorbeeld: Een filmpje opnemen met de smartphone en dit doorsturen naar een vriend via Whatsapp.

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 2

Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.

Algemene omschrijving:

Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Eindtermen

1. Gebruikt meerdere applicaties gebruiken die tegelijkertijd actief zijn en kan informatie uitwisselen tussen die applicaties.

Voorbeeld: Een foto bewerken op de smartphone met een fotobewerkingsapp en deze foto vervolgens op Instagram plaatsen

2. Wisselt informatie uit via digitale apparatuur.

Voorbeeld: Scant een factuur en stuurt deze per mail naar zichzelf.

3. Selecteert de meest geschikte applicatie voor een toepassing.

Voorbeeld: Foto's van een personeelsuitje versturen via Wettransfer

4. Downloadt een eenvoudige applicatie en installeert deze op eigen apparatuur.

Voorbeeld: In een appstore de NS-app downloaden en installeren om een treinreis te plannen

5. Zet een structuur op om eigen bestanden te beheren.

Voorbeeld: In 'Mijn documenten' één map aanmaken voor werkgerelateerde bestanden en één voor privébestanden zoals foto's

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 2: Beveiliging, privacy en gezondheid

Toelichting: In domein 2 gaat het om het volgen van regels voor veilig en gezond werken met ICT-systemen. De focus ligt op veiligheid, privacy, fysieke en mentale gezondheid van zichzelf en anderen.

Basisniveau 1

Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.

Algemene omschrijving:

Kan binnen de alledaagse leef- werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- **Context:** de alledaagse leef, werk- en leeromgeving

Eindtermen

1. Werkt veilig op computer, smartphone of tablet.

Voorbeeld: Veilige wachtwoorden met (hoofd)letters en tekens maken

2. Weet dat het gebruik van digitale informatie en communicatie risico's met zich meebrengt.

Voorbeeld: Verdachte afzenders herkennen

3. Weet dat het niet is toegestaan om producten van anderen zonder toestemming te kopiëren en verspreiden.

Voorbeeld: Benoemen waarom hij geen foto's van derden op Facebook plaatst zonder hiervoor toestemming te vragen.

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

4. Weet dat er kosten zijn verbonden aan het gebruik van mobiele telefoon en internet.

Voorbeeld: Zich voor laten lichten bij het kiezen van een passend (combinatie)abonnement voor telefoon, computer en dergelijke

5. Weet dat langdurig gebruik van digitale apparatuur effect heeft op de eigen lichamelijke en geestelijke gezondheid.

Voorbeeld: Mogelijke klachten als gevolg van veelvuldig werken met digitale apparaten benoemen

6. Hanteert correcte omgangsvormen in de eigen berichten (tekst, beeld, geluid).

Voorbeeld: Zijn werkbegeleider een bericht sturen met correcte aanhef en afsluiting

Basisniveau 2

Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.

Algemene omschrijving:

Kan veel voorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Eindterm

1. Neemt maatregelen om te voorkomen dat (privé)informatie ongewenst wordt verspreid op internet.

Voorbeeld: Profiel bij sociale media zo instellen, dat alleen bekenden bepaalde informatie kunnen zien

2. Neemt maatregelen met betrekking tot kosten van telefoon- en ICT-gebruik in relatie tot zijn wensen en mogelijkheden.

Voorbeeld: Meldingen instellen voor overschrijding van de datalimiet

3. Neemt maatregelen die ondersteunen bij veilig en gezond gebruik van digitale apparatuur.

Voorbeeld: Instellingen en houding controleren voor en tijdens het gebruik van een computer

4. Neemt maatregelen om ervoor te zorgen dat eigen verstuurde berichten (tekst, beeld, geluid) passend zijn.

Voorbeeld: Op een gepaste manier zijn kritiek uiten op een politieke mening op Facebook

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 3: Informatie zoeken

Toelichting: In domein 3 gaat het om informatie zoeken, vinden en selecteren

Basisniveau 1
Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.
Algemene omschrijving: Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten. <ul style="list-style-type: none">• Karakter: toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.• Context: de alledaagse leef, werk- en leeromgeving.
Eindtermen
1. Gebruikt webadressen.
Voorbeeld: www.oefenen.nl in de adresbalk typen om naar dit programma te gaan
2. Gebruikt de zoekfunctie binnen een applicatie.
Voorbeeld: De rekenhulp voor Toeslagen van de Belastingdienst zoeken en vinden op de website van de Belastingdienst
3. Gebruikt een zoekmachine op internet.
Voorbeeld: De naam van een persoon zoeken door zijn naam te typen in de zoekbalk van Google
4. Gebruikt portals op internet.
Voorbeeld: Binnen de portal Oefenen.nl het programma Lees& Schrijf-Het leesplankje opzoeken

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

5. Selecteert informatie.

Voorbeeld: Via een website, bijvoorbeeld 'vakantiehuizen Dordogne', een selectie maken op basis van prijs

6. Weet dat niet alle zoekresultaten en informatie betrekking hebben op de zoekvraag.

Voorbeeld: Benoemen dat bij gebruik zoekterm *kappersopleiding Rotterdam* ook kappersopleidingen in andere steden tevoorschijn komen.

7. Weet dat nieuws en informatie op internet gemanipuleerd kan zijn (nepnieuws).

Voorbeeld: Een sensationeel bericht via sociale media controleren op officiële media

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 2

Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.

Algemene omschrijving:

Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Eindtermen

1. Gebruikt verschillende manieren om informatie te vinden op internet en sociale media.

Voorbeeld: Zoeken naar gebruikerservaringen met een auto via de website van de ANWB en via netforum van Autoweek.

2. Hanteert zoektechnieken die passen bij het type zoekvraag.

Voorbeeld: Via de vacaturesite doorklikken naar de soort vacatures en naar de afstand die voor hem acceptabel is

3. Beoordeelt en selecteert informatie op basis van relevantie.

Voorbeeld: Advertenties onderscheiden van vergelijkingssites als Beslist.nl als hij op Google zoekt naar bijvoorbeeld 'frituurpan van Blokker'.

4. Onderneemt actie om de bron van de informatie te achterhalen.

Voorbeeld: Webadressen opzoeken om een literatuurlijst bij een stageverslag te maken

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 4 : Informatie verwerken

Toelichting: In domein 4 gaat het om het omzetten van informatie in een tekst, schema, tabel of afbeelding en om het invullen van formulieren.

Basisniveau 1
Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.
Algemene omschrijving: Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten. <ul style="list-style-type: none">• Karakter: toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.• Context: de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving.
Eindtermen
1. Gebruikt eenvoudige functies van een tekstverwerker. <i>Voorbeeld: Een tekst typen met kopjes, witregels en woorden in vet</i>
2. Verwerkt informatie in tabellen en schema's (twee variabelen). <i>Voorbeeld: Een eenvoudige tabel voor in- en uitgaven maken</i>
3. Combineert teksten en beeldmateriaal in een tekstverwerker of in een e-mailprogramma. <i>Voorbeeld: Een afbeelding zoeken en in een Word-tekst plaatsen</i>
4. Voegt een bestand bij een bericht toe als bijlage. <i>Voorbeeld: Foto's meesturen bij een e-mail</i>
5. Vult digitale standaardformulieren tabellen en schema's in. <i>Voorbeeld: Een urenbriefje invullen op de site van het uitzendbureau</i>

Basisniveau 2

Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.

Algemene omschrijving:

Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Eindtermen

1. Past de meest gangbare lay-outmogelijkheden toe.

Voorbeeld: Een sollicitatiebrief schrijven met een tekstverwerker in een passende lay-out

2. Bewaart digitaal ontvangen en verzonden berichten en bestanden zo dat hij deze terug kan vinden.

Voorbeeld: Reacties op zijn sollicitaties archiveren

3. Vult online informatie of gegevens in die via verschillende stappen tot een bestelling, inschrijving en dergelijke leiden.

Voorbeeld: Online een vakantie boeken en betalen.

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 5: Digitaal communiceren

Toelichting: In dit domein is de focus contact en digitale interactie met personen of instanties, via sociale media of online portals. Hierbij kan gedacht worden aan communicatie en interactie door middel van presentaties, e-mailen, appen, internetbankieren, Facebookgroepen en elektronische leeromgevingen.

Basisniveau 1

Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.

Algemene omschrijving:

Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- **Context:** de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving.

Eindtermen

1. Stuurt ontvangen berichten, zoals teksten, beeld of geluid door naar anderen.

Voorbeeld: Een foto van zijn kleinkind doorsturen naar een vriendin via e-mail

2. Maakt zelf een bericht met tekst, beeld of geluid en verstuurt dit naar één of meerdere personen of instellingen.

Voorbeeld: Een uitnodiging voor een tuinfeest opstellen en versturen via email

3. Gebruikt een bij de situatie passend communicatiekanaal voor het versturen van berichten (tekst, beeld, geluid).

Voorbeeld: Een bericht over ervaringen met een bepaald medicijn plaatsen op het gebruikersforum van een patiëntenvereniging

4. Gebruikt een digitaal adresboek of contactpersonenlijst.

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Voorbeeld: In de elektronische leeromgeving een bericht aan de docent sturen

5. Herkent belangrijke digitale meldingen en reageert hierop reageren.

Voorbeeld: Ramen en deuren sluiten naar aanleiding van NL-alert (ontvangen via zijn telefoon) over brand

6. Maakt een eenvoudige presentatie.

Voorbeeld: Een presentatie met Powerpoint maken met gebruik van standaardsjablonen

EINDTERMEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 2

Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.

Algemene omschrijving:

Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Eindtermen

1. Stemt de keuze voor het communicatiekanaal af op het communicatiedoel.

Voorbeeld: De chatfunctie in Skype gebruiken om contact te hebben als het videobellen niet lukt

2. Selecteert de te delen informatie weloverwogen.

Voorbeeld: Een vraag plaatsen op de Facebookpagina van een bedrijf, waarbij het eigen telefoonnummer of mailadres niet gedeeld wordt

3. Legt contact met de beheerder als (delen van) websites of applicaties niet functioneren.

Voorbeeld: Contact opnemen met de helpdesk van KOBO als het downloaden van een e-book niet lukt

4. Maakt een presentatie naar eigen ontwerp met gebruik van beeldmateriaal.

Voorbeeld: Een presentatie maken in Prezi over zijn geboortestad met grafieken, een kaart en afbeeldingen

Relatie met andere vaardigheden

Het Advies digitale vaardigheden ve vormt een inhoudelijke basis voor de ontwikkeling van opleidingen en cursussen digitale vaardigheden. Daarnaast is het belangrijk aandacht te besteden aan een aantal andere leergebieden die een rol spelen bij het succesvol verwerven van digitale vaardigheden.

1. Taalvaardigheid

De indeling van de niveaus van digitale vaardigheden sluiten aan bij de niveaus van taalvaardigheid zoals beschreven in de Standaarden en eindtermen ve 2012. Voor sommige digitale taken zal de beheersing van het betreffende taalniveau voorwaardelijk zijn (communicatie, tekstverwerking), voor andere niet (operationele vaardigheden). Het onderscheid tussen taalvaardigheid en digitale vaardigheid bij het bepalen van het niveau is een belangrijk aandachtspunt. Veel digitale taken zijn niet los te zien van taal, maar het gaat hier om de digitale component. Het gebruik van leestekens bijvoorbeeld refereert aan de mogelijkheid deze op het digitale apparaat toe te passen en niet aan het correct gebruik ervan. Dat wil niet zeggen dat dit niet meegenomen kan worden in de opleiding, maar bij de beoordeling van digitale vaardigheden moet het gescheiden worden.

2. Leervaardigheden

Deze vaardigheden worden hier apart onder de aandacht gebracht, omdat het leergebied van digitale vaardigheden zich van andere leergebieden onderscheidt door de enorme snelheid van technologische ontwikkelingen. Voortdurend verschijnen er nieuwe digitale apparaten en applicaties en het aantal instanties en bedrijven dat overgaat tot het digitaliseren van diensten neemt alleen maar toe.

Dit betekent dat mensen ook buiten de opleiding en vooral ook na het afronden daarvan in staat moeten zijn om hun digitale vaardigheden te blijven doorontwikkelen. Dit vraagt om een aantal leervaardigheden waaraan tijdens de opleiding aandacht geschonken moet worden.

Digitale vaardigheden vormen bij uitstek een gebied waar vaak hulp gevraagd en geboden wordt bij de uitvoering van taken en waarbij zelfstandigheid, probleemoplossend vermogen en besluitvaardigheid cruciaal zijn.

Een aantal van deze leervaardigheden is al impliciet in de domeinen verwerkt, bijvoorbeeld het selecteren van informatie (besluiten nemen) het contact opnemen met de beheerder (problemen oplossen) en kritisch denken (mediawijsheid).

Ze zijn hier toch apart belicht omdat het belangrijk is om hier in opleidingen en cursussen expliciet aandacht aan te besteden.

De eindtermen moet men zelfstandig kunnen uitvoeren: zij zijn het resultaat van een leerproces. In het deel Eindtermen digitale vaardigheden ve zijn de leervaardigheden dan ook niet opgenomen.

Hieronder volgt een toelichting op een aantal relevante leervaardigheden.

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Reflectie

Op de eerste plaats moet de deelnemer zich bewust worden van zijn leerstijl en zijn vorderingen: op welke manier leert hij? Probeert hij liever eerst zelf iets uit of vraagt hij meteen hulp aan anderen? Beheerst hij de vaardigheid voldoende of heeft hij extra oefening nodig. Door zichzelf te kennen kan hij bij het verwerven van nieuwe digitale vaardigheden de keuzes maken die het beste bij hem passen.

Zelfstandigheid

Zelfstandigheid ontwikkelen betekent niet dat de deelnemer geen hulp mag vragen: integendeel. Juist op dit gebied leren veel mensen nieuwe dingen aan door te vragen aan anderen. Het is wel belangrijk dat de deelnemer op het moment dat hij besluit iets nieuws onder de knie te krijgen, zelf kan bepalen hoe hij dit aanpakt: door hulp te vragen, door eerst zelf te experimenteren, door handleidingen en tutorials te bestuderen of door zich op te geven voor een nieuwe cursus.

Besluiten nemen

Niet alleen wat betreft het leerproces, ook in de digitale omgeving zelf moet de deelnemer besluiten kunnen nemen. Hij moet onder andere kunnen bepalen welke applicatie of welk digitaal apparaat het meest geschikt is voor hetgeen hij wil doen.

Problemen oplossen

Bij het verwerven van digitale vaardigheden komt de deelnemer veel problemen tegen, die hij al dan niet met hulp moet proberen op te lossen. Elke nieuwe handeling of nieuw apparaat zorgt voor nieuwe uitdagingen die om een oplossing vragen. De deelnemer moet problemen leren onderkennen en een strategie bepalen om ze op te lossen.

Kritisch denken

Daarnaast is een kritische houding noodzakelijk. De digitale wereld is overweldigend en chaotisch: het zoeken naar informatie bijvoorbeeld kan een brei aan hits opleveren waaruit gekozen moeten worden. Nieuwsberichten kunnen onwaar zijn en in de communicatie moet de gebruiker bedacht zijn op fraude, pesten en misbruik. Een kritische houding, alert zijn op verdachte berichten en vals profielen is belangrijk om zich veilig in deze wereld te kunnen bewegen.

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 1: Het gebruik van ICT-systemen

Toelichting: Het gaat in dit domein om het gebruiken van (functies van) ICT-systemen. Hieronder vallen zowel computers, smartphones, tablets en printers als ook digitale apparatuur zoals wasmachines, smart-tv's en wekkers.

Instroomniveau
<p>Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.</p> <p>Algemene omschrijving: Kan in een bekende en ingerichte omgeving een beperkt aantal basale digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten.</p> <ul style="list-style-type: none">• Karakter: toepassingen en handelingen zijn beperkt en basaal.• Context: bekende, nabije ingerichte omgeving.
Instroomstandaard
1. Kan ICT-systemen aan- en uitzetten
<i>Voorbeeld:</i> zijn eigen telefoon aanzetten.
2. Kan gebruik maken van bedieningsapparatuur.
<i>Voorbeeld:</i> Microsoft Word vanaf het bureaublad op de computer openen door dubbel te klikken met de muis
3. Kan een eenvoudige applicatie gebruiken.
<i>Voorbeeld:</i> Een bericht op de voorpagina van NU.nl lezen.
4. Is in staat eenvoudige interfacemogelijkheden te gebruiken in digitale omgevingen.

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Voorbeeld: Naar de volgende les gaan in een taalprogramma op oefenen.nl door op 'volgende' te klikken.

5. Kan eigen inlognaam, wachtwoord en/of ontgrendelingspatroon invoeren.

Voorbeeld: De eigen tablet ontgrendelen door middel van het tekenen van een patroon op het scherm.

6. Is in staat op digitale apparatuur een applicatie te vinden.

Voorbeeld: Een internet browser openen op de computer via het startmenu, de taakbalk of het bureaublad

7. Kan gebruik maken van eenvoudige digitale betaalsystemen.

Voorbeeld: Boodschappen afrekenen met de pinpas in de supermarkt

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 1

Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.

Algemene omschrijving:

Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- **Context:** de alledaagse leef, werk- en leeromgeving.

Standaarden

1. Kan de interfacemogelijkheden voor basisfuncties binnen applicaties gebruiken.

Voorbeeld: Een route instellen in een navigatiesysteem

2. Kan gebruik maken van internet.

Voorbeeld: Door het invoeren van een URL in de adresbalk naar de website van de gemeente gaan.

3. Kan de interfacemogelijkheden voor bestandsbeheer in een gestructureerde digitale omgeving gebruiken.

Voorbeeld: Oude werkverslagen verwijderen

4. Kan twee applicaties op een apparaat gebruiken.

Voorbeeld: Een filmpje opnemen met de smartphone en dit doorsturen naar een vriend via Whatsapp.

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 2

Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.

Algemene omschrijving:

Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Standaarden

1. Kan meerdere applicaties gebruiken die tegelijkertijd actief zijn en kan informatie uitwisselen tussen die applicaties.

Voorbeeld: Een foto bewerken op de smartphone met een fotobewerkingsapp en deze foto vervolgens op Instagram plaatsen

2. Kan informatie uitwisselen via digitale apparatuur.

Voorbeeld: Een factuur scannen en deze per mail naar zichzelf versturen.

3. Kan de meest geschikte applicatie voor een toepassing selecteren.

Voorbeeld: Foto's van een personeelsuitje versturen via Wettransfer

4. Kan een eenvoudige applicatie downloaden en op eigen apparatuur installeren.

Voorbeeld: In een appstore de NS-app downloaden en installeren om een treinreis te plannen

5. Kan een structuur opzetten om eigen bestanden te beheren.

Voorbeeld: In 'Mijn documenten' één map aanmaken voor werkgerelateerde bestanden en één voor privébestanden zoals foto's

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 2: Beveiliging, privacy en gezondheid

Toelichting: In domein 2 gaat het om het volgen van regels voor veilig en gezond werken met ICT-systemen. De focus ligt op veiligheid, privacy, fysieke en mentale gezondheid van zichzelf en anderen.

Instreamniveau

Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.

Algemene omschrijving:

Kan in een bekende, nabije en ingerichte omgeving een beperkt aantal basale digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten.

- Karakter: toepassingen en handelingen zijn beperkt en basaal.
- Context: bekende, nabije en ingerichte omgeving.

Standaarden

1. Laat zien dat hij weet dat hij een wachtwoord nooit aan anderen mag geven.

Voorbeeld: Pincode van betaalpassen geheim houden

2. Kan aanwijzingen opvolgen voor het veilig gebruiken van digitale apparatuur.

Voorbeeld: In de adresbalk de symbolen die staan voor veiligheid (slotje) herkennen

3. Kan programma's en apparatuur veilig afsluiten.

Voorbeeld: Uitloggen op de computer bij het verlaten van zijn werk

4. Laat zien dat hij weet dat het verspreiden van privé-informatie via internet nadelen kan hebben.

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Voorbeeld: Ervaring vertellen waarin het plaatsen van een telefoonnummer op Facebook nadelig heeft uitgepakt

5. Laat zien dat hij weet dat gepaste omgangsvormen gelden bij digitale communicatie.

Voorbeeld: Kan aangeven welke woorden wel of niet gepast zijn in een bericht.

6. Houdt rekening met het milieu bij gebruik van digitale apparatuur

Voorbeeld: Lege toners en batterijen in de daarvoor bestemde bak bij de supermarkt weggooien

Basisniveau 1

Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.

Algemene omschrijving:

Kan binnen de alledaagse leef- werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- **Context:** de alledaagse leef, werk- en leeromgeving

Standaarden

1. Kan veilig werken op computer, smartphone of tablet.

Voorbeeld: Veilige wachtwoorden met (hoofd)letters en tekens maken

2. Laat zien dat hij weet dat het gebruik van digitale informatie en communicatie risico's met zich meebrengt.

Voorbeeld: Verdachte afzenders herkennen

3. Laat zien dat hij weet dat het niet is toegestaan om producten van anderen zonder toestemming te kopiëren en verspreiden.

Voorbeeld: Toestemming vragen aan een vriendin om een foto op Facebook te zetten waar zij ook op staat.

4. Laat zien dat hij weet dat er kosten zijn verbonden aan het gebruik van mobiele telefoon en internet.

Voorbeeld: Zich voor laten lichten bij het kiezen van een passend (combinatie)abonnement voor telefoon, computer en dergelijke

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

5. Laat zien dat hij weet dat langdurig gebruik van digitale apparatuur effect heeft op de eigen lichamelijke en geestelijke gezondheid.

Voorbeeld: Mogelijke klachten als gevolg van veelvuldig werken met digitale apparaten benoemen

6. Kan correcte omgangsvormen hanteren in de eigen berichten (tekst, beeld, geluid).

Voorbeeld: Zijn werkbegeleider een bericht sturen met correcte aanhef en afsluiting

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 2

Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.

Algemene omschrijving:

Kan veel voorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Standaarden

1. Kan maatregelen nemen om te voorkomen dat (privé)informatie ongewenst wordt verspreid op internet.

Voorbeeld: Profiel bij sociale media zo instellen, dat alleen bekenden bepaalde informatie kunnen zien

2. Kan maatregelen nemen met betrekking tot kosten van telefoon- en ICT-gebruik in relatie tot zijn wensen en mogelijkheden.

Voorbeeld: Meldingen instellen voor overschrijding van de datalimiet

3. Kan maatregelen nemen die ondersteunen bij veilig en gezond gebruik van digitale apparatuur.

Voorbeeld: Instellingen en houding controleren voor en tijdens het gebruik van een computer

4. Kan maatregelen nemen om ervoor te zorgen dat eigen verstuurd berichten (tekst, beeld, geluid) passend zijn.

Voorbeeld: Op een gepaste manier zijn kritiek uiten op een politieke mening op Facebook

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 3: Informatie zoeken

Toelichting: In domein 3 gaat het om informatie zoeken, vinden en selecteren

Instreamniveau
<p>Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.</p> <p>Algemene omschrijving: Kan in een bekende, nabije en ingerichte omgeving een beperkt aantal basale digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten.</p> <ul style="list-style-type: none">• Karakter: toepassingen en handelingen zijn beperkt en basaal.• Context: bekende, nabije en ingerichte omgeving.
Standaarden
1. Kan webadressen herkennen.
<i>Voorbeeld: De aanduiding www.abcd.nl in een tekst herkennen als webadres</i>
2. Kan een website of applicatie herkennen en begrijpen waar deze over gaat.
<i>Voorbeeld: Begrijpen dat op www.weeronline.nl informatie staat over het weer</i>
3. Kan in een website of applicatie gericht op zoek gaan naar informatie.
<i>Voorbeeld: Op de site van de gemeente contactgegevens vinden</i>
4. Kan (hyper)links en menu's herkennen en gebruiken om naar dieper gelegen informatie te gaan.
<i>Voorbeeld: 'Sport' zoeken in het menu van de digitale televisie</i>
5. Kan informatie opzoeken op digitale apparaten.
<i>Voorbeeld: Het gewicht en de prijs van appels zoeken via een touchscreen bij de groenteafdeling van de supermarkt</i>

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 1
Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.
Algemene omschrijving: Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten. <ul style="list-style-type: none">• Karakter: toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.• Context: de alledaagse leef, werk- en leeromgeving.
Standaarden
1. Kan webadressen gebruiken.
Voorbeeld: www.oefenen.nl in de adresbalk typen om naar dit programma te gaan
2. Kan de zoekfunctie binnen een applicatie gebruiken.
Voorbeeld: De rekenhulp voor Toeslagen van de Belastingdienst zoeken en vinden op de website van de Belastingdienst
3. Kan een zoekmachine op internet gebruiken.
Voorbeeld: De naam van een persoon zoeken door zijn naam te typen in de zoekbalk van Google
4. Kan portals op internet gebruiken.
Voorbeeld: Binnen de portal Oefenen.nl het programma Lees& Schrijf-Het leesplankje opzoeken
5. Kan informatie selecteren.
Voorbeeld: Via een website, bijvoorbeeld 'vakantiehuisen Dordogne', een selectie maken op basis van prijs

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

6. Kan aangeven dat niet alle zoekresultaten en informatie betrekking hebben op de zoekvraag.

Voorbeeld: Benoemen dat bij gebruik zoekterm *kappersopleiding Rotterdam* ook kappersopleidingen in andere steden tevoorschijn komen.

7. Kan uitleggen dat nieuws en informatie op internet gemanipuleerd kan zijn (nepnieuws).

Voorbeeld: Een sensationeel bericht via sociale media controleren op officiële media

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 2
Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.
Algemene omschrijving: Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving. <ul style="list-style-type: none">• Karakter: toepassingen en handelingen komen veel voor.• Context: er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.
Standaarden
1. Kan verschillende manieren gebruiken om informatie te vinden op internet en sociale media.
<i>Voorbeeld: Zoeken naar gebruikerservaringen met een auto via de website van de ANWB en via netforum van Autoweek.</i>
2. Kan zoektechnieken hanteren die passen bij het type zoekvraag.
<i>Voorbeeld: Via de vacaturesite doorklikken naar de soort vacatures en naar de afstand die voor hem acceptabel is</i>
3. Kan informatie beoordelen en selecteren op basis van relevantie.
<i>Voorbeeld: Advertenties onderscheiden van vergelijkingssites als Beslist.nl als hij op Google zoekt naar bijvoorbeeld 'frituurpan van Blokker'.</i>
4. Is in staat actie te ondernemen om de bron van de informatie te achterhalen.
<i>Voorbeeld: Webadressen opzoeken om een literatuurlijst bij een stageverslag te maken</i>

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 4 : Informatie verwerken

Toelichting: In domein 4 gaat het om het omzetten van informatie in een tekst, schema, tabel of afbeelding en om het invullen van formulieren.

Instreamniveau
Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.
Algemene omschrijving: Kan in een bekende, nabije en ingerichte omgeving een beperkt aantal basale digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten. <ul style="list-style-type: none">• Karakter: toepassingen en handelingen zijn beperkt en basaal.• Context: bekende, nabije en ingerichte omgeving.
Standaarden
1. Kan een eenvoudige tekst typen met gebruik van punt, komma, hoofdletter.
<i>Voorbeeld: Een korte email typen om iemand te feliciteren</i>
2. Kan de spellingscorrectie herkennen.
<i>Voorbeeld: Het rode golflijntje onder een woord zien als teken dat het woord mogelijk fout gespeld is</i>
3. Kan een eenvoudig digitaal formulier invullen.
<i>Voorbeeld: Online een afspraak maken met de dierenarts</i>

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 1

Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.

Algemene omschrijving:

Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- **Context:** de alledaagse leef, werk- en leeromgeving.

Standaarden

1. Kan eenvoudige functies van een tekstverwerker hanteren.

Voorbeeld: Een tekst typen met kopjes, witregels en woorden in vet

2. Kan informatie verwerken in tabellen en schema's (twee variabelen).

Voorbeeld: Een eenvoudige tabel voor in- en uitgaven maken

3. Kan teksten en beeldmateriaal in een tekstverwerker of in een e-mailprogramma combineren.

Voorbeeld: Een afbeelding zoeken en in een Word-tekst plaatsen

4. Kan bij een bericht een bestand toevoegen als bijlage.

Voorbeeld: Foto's meesturen bij een e-mail

5. Kan digitale standaardformulieren invullen, tabellen en schema's.

Voorbeeld: Een urenbriefje invullen op de site van het uitzendbureau

Basisniveau 2

Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.

Algemene omschrijving:

Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Standaarden

1. Kan de meest gangbare lay-outmogelijkheden toepassen.

Voorbeeld: Een zakelijke brief schrijven met een tekstverwerker in een passende lay-out

2. Kan digitaal ontvangen en verzonden berichten en bestanden zo bewaren dat hij deze terug kan vinden.

Voorbeeld: Reacties op zijn sollicitaties archiveren

3. Kan online informatie of gegevens invullen die via verschillende stappen tot een bestelling, inschrijving en dergelijke leiden.

Voorbeeld: Online een vakantie boeken en betalen.

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Domein 5: Digitaal communiceren

Toelichting: In dit domein is de focus contact en digitale interactie met personen of instanties, via sociale media of online portals. Hierbij kan gedacht worden aan communicatie en interactie door middel van presentaties, e-mailen, appen, internetbankieren, Facebookgroepen en elektronische leeromgevingen.

Instroomniveau
Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.
Algemene omschrijving: Kan in een bekende, nabije en ingerichte omgeving een beperkt aantal basale digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten. <ul style="list-style-type: none">• Karakter: toepassingen en handelingen zijn beperkt en basaal.• Context: bekende, nabije ingerichte omgeving.
Standaarden
1. Kan berichten (tekst, beeld, geluid) ontvangen.
<i>Voorbeeld: Een voicemailbericht afluisteren op zijn telefoon.</i>
2. Kan reageren op een ontvangen bericht (tekst, beeld, geluid).
<i>Voorbeeld: Een reactie sturen emoticon op een foto, ontvangen via Whatsapp</i>
3. Kan zichzelf presenteren op internet.
<i>Voorbeeld: Een passende profielfoto met tekst kiezen voor zijn profiel op Instagram</i>

Basisniveau 1
Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.
Algemene omschrijving: Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten. <ul style="list-style-type: none">• Karakter: toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.• Context: de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving.
Standaarden
1. Kan ontvangen berichten, zoals teksten, beeld of geluid doorsturen naar anderen. <i>Voorbeeld: Een foto van zijn kleinkind doorsturen naar een vriendin via e-mail</i>
2. Kan zelf een bericht met tekst, beeld of geluid maken en dit versturen naar één of meerdere personen of instellingen. <i>Voorbeeld: Een uitnodiging voor een tuinfeest opstellen en versturen via email</i>
3. Kan een bij de situatie passend communicatiekanaal gebruiken voor het versturen van berichten (tekst, beeld, geluid). <i>Voorbeeld: Een bericht over ervaringen met een bepaald medicijn plaatsen op het gebruikersforum van een patiëntenvereniging</i>
4. Kan een digitaal adresboek of contactpersonenlijst gebruiken. <i>Voorbeeld: In de elektronische leeromgeving een bericht aan de docent sturen</i>
5. Kan belangrijke digitale meldingen herkennen en hierop reageren. <i>Voorbeeld: Ramen en deuren sluiten naar aanleiding van NL-alert (ontvangen via zijn telefoon) over brand</i>

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

6. Kan een eenvoudige presentatie maken.

Voorbeeld: Een presentatie met Powerpoint maken met gebruik van standaardsjablonen

STANDAARDEN DIGITALE VAARDIGHEDEN VE

Basisniveau 2

Het niveau van de standaarden wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de standaard zelf.

Algemene omschrijving:

Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Standaarden

1. Kan de keuze voor het communicatiekanaal afstemmen op het communicatiedoel.

Voorbeeld: De chatfunctie in Skype gebruiken om contact te hebben als het videobellen niet lukt

2. Kan de te delen informatie weloverwogen selecteren.

Voorbeeld: Een vraag plaatsen op de Facebookpagina van een bedrijf, waarbij het eigen telefoonnummer of mailadres niet gedeeld wordt.

3. Kan contact leggen met de beheerder als (delen van) websites of applicaties niet functioneren.

Voorbeeld: Contact opnemen met de helpdesk van KOBO als het downloaden van een e-book niet lukt

4. Kan een presentatie maken naar eigen ontwerp met gebruik van beeldmateriaal

Voorbeeld: Een presentatie maken in Prezi over zijn geboortestad met grafieken, een kaart en afbeeldingen