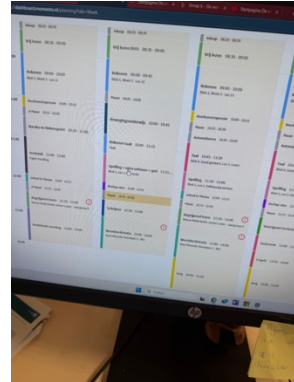


		Hoofdphase	Uitleg
1. Digitale Geletterdheid	1.1 Praktische ICT-basisvaardigheden	1.1.9 De leerkracht toont aan dat hij educatieve software, serious games en mobiele apps kan inzetten.	Te vinden in: - Escape Room (Google Forms) - Interactieve Instructies (Gynzy, 99math, Kahoot)
		1.1.10 De leerkracht toont aan dat hij kan werken met digitale evaluatie - en toetssystemen.	Te vinden in: - Nepnieuws (Google Forms)
		1.1.11 De leerkracht toont aan leerlingen te kunnen ondersteunen en begeleiden bij het werken aan hun eigen ict basisvaardigheden*.	Tijdens het werk help ik praktisch de leerlingen hoe ze bezig moeten met programma's. Bijv. bij het maken van een poster over duurzaamheid ging ik eerst op het bord laten zien hoe Canva werkt om vervolgens in stappen samen met de leerlingen een oefen poster te maken.
		1.1.12 De leerkracht toont aan leerlingen te kunnen ondersteunen en begeleiden bij het leren programmeren.	Programmeren heeft deze periode er uit gezien als animaties binnen presentaties, dus hoe kan je dit mooi eruit laten zien, maar ook voor sommige leerlingen een soort digitale bee-bot.
	1.2 Digitale informatie-vaardigheden	1.2.6 De leerkracht toont aan leerlingen te kunnen begeleiden bij het werken aan hun eigen (digitale) informatievaardigheden*.	Te vinden in: - Nepnieuws (analyseren van berichten)
	1.3 Mediawijsheid	1.3.8 De leerkracht toont aan leerlingen te kunnen begeleiden in wat zij online meemaken en hoe zij	Te vinden in: - Cyberpesten (Gesprek voeren)

		online met elkaar en en anderen omgaan.	
		1.3.11 De leerkracht toont aan dat hij leerlingen bewust om kan laten gaan met de mogelijkheden van internet en social media ten behoeve van het eigen leren	Te vinden in: - Nepnieuws - Cyberpesten
		1.3.12 De leerkracht toont aan dat hij leerlingen kan begeleiden bij en bewust kan maken van ethische kwesties ten opzichte van de gemedialiseerde samenleving	Te vinden in - Nepnieuws (Satire) - Cyberpesten (Snel toegang tot elkaar)
	1.4 Computational thinking	1.4.5 De leerkracht toont aan leerlingen te kunnen ondersteunen en begeleiden bij het ontwikkelen van hun eigen vaardigheden op Computational Thinking.	Bij het programmeren en gebruik van programma's heb ik laten zien dat ik leerlingen zowel klassikaal, kleine groepjes, als individueel kan ondersteunen zonder zelf de laptop aan te raken.
2. Leersituatie	2.1 Didactisch redeneren	2.1.4 De leerkracht toont aan dat het digitaal leermateriaal kan selecteren voor een bepaalde doelgroep, rekening houden met factoren zoals niveau, interesse, tempo en wijze van leren.	Te vinden in: - Escape Room (Combinatie digitaal & Fysiek gekoppeld aan thema)
		2.1.5 De leerkracht toont aan een relevante, rijke en effectieve leeromgeving te kunnen inrichten met	Te vinden in: - Escape Room

		ICT en kan gemaakte keuzes didactisch verantwoorden.	- Instructie met ICT (Gynzy, Canva, Dyslexie-Vriendelijk lettertype en ontwerp)
		2.1.6 De leerkracht toont aan dat hij het leren leren van zijn leerlingen ondersteunt en bevordert met behulp van ICT.	Te vinden in: - Nepnieuws (Nadenken & Onderbouwen) - Interactief lesgeven (LessonUp, Kahoot, 99Math)
		2.1.7 De leerkracht toont aan individuele leerprocessen en samenwerkend leren aan te kunnen sturen en begeleiden met een effectieve inzet van ICT	Te vinden in: - Escape Room (Samen puzzelen met digitale middelen) - Nepnieuws (In tweetallen/groepen analyseren)
		2.1.8 De leerkracht toont aan actuele en toekomstgerichte vaardigheden geïntegreerd te kunnen verwerken in zijn onderwijs. (zie bron 7)	Te vinden in: - Escape Room (Blended Learning) - Mediawijsheidlessen (Kritisch Denken, Factchecking)
	2.2 Weten wat werkt	2.2.4 De leerkracht toont aan dat hij de synchrone- en asynchrone samenwerking en communicatie tussen leerlingen en leerkracht op een gepaste manier faciliteert door gebruik te maken van ICT	Leerlingen kunnen mij berichten sturen via een berichtenbox die ik had gemaakt in google classroom. Dit voor projecten. Ik kon vervolgens nakijken en terugsturen. Direct was via LessonUP tijdens de les.
		2.2.5 De leerkracht toont aan kennis te hebben van kwaliteitscriteria aan digitaal leermateriaal in gebruik, interactie en leereffect en ICT-toepassingen hierop te analyseren.	Ik beoordeel digitale tools op gebruiksgemak, interactie en leeropbrengst. Alleen tools die aansluiten bij mijn lesdoelen en zichtbaar effect hebben op het leerproces, zet ik bewust in.
	2.3 Variëren	2.3.2 De leerkracht toont aan dat hij kan inspelen op onderwijskundige	Te vinden in: - Apple Teacher (MacBook training)

		veranderen en behoeften met betrekking tot het gebruik van ICT.	- Instructie met ICT (Canva, Gynzy, LessonUp)
3. Organisatie	3.1 Registreren	3.1.2 De leerkracht toont aan schoolse zaken die om registratie vragen vast te leggen, te beheren en te delen in daarvoor beschikbare administratieve systemen.	Tijdens de LIO en het werk werkte ik systemen bij zoals Parnassys voor leerlingen dossiers, maar ook de individuele methodes voor het invoeren van cijfers. Ook systemen voor gedrag hield ik bij. Maar ook het rooster maakte en hield ik bij digitaal via momento. 
		3.1.3 De leerkracht toont aan veilig en verantwoord te kunnen werken met verschillende registratiesystemen, rekening houdend met privacywetgeving	Te vinden in: - Cyberpesten (Bewust omgaan met persoonsgegevens, locatie delen) - WhatsApp afspraken (Regels met klas, ouders, privacy)
	3.2 Volgen en verantwoorden	3.2.2 De leerkracht toont aan dat hij het leerproces van leerlingen zichtbaar kan maken en kan volgen door middel van diverse vormen dan digitale toetsing en evaluatie.	Te vinden in: - Nepnieuws (Quiz) - Instructie (Kahoot)

		3.2.3 De leerkracht toont aan dat hij de voortgang van leerlingen vast kan leggen in daarvoor beschikbare volg- en administratiesystemen.	Ik heb gewerkt met de systemen van onder andere wereld in getallen, nieuw junior etc. Hiermee kon ik van leerlingen bijhouden hoe het ervoor stond. Ook maakte ik rapporten.
		3.2.4 De leerkracht toont aan vanuit beschikbare informatie uit digitale systemen over de voortgang van leerlingen analyses kunnen maken over het leerproces van leerlingen.	Ik maakte rapporten, hield groei bij richting de 1F lijn en adviseerde ouders hoe en wat het verder ging.
	3.3 Communiceren	3.3.2 De leerkracht toont aan op verantwoorde wijze digitale communicatiesystemen in te kunnen zetten voor communicatie met collega's, ouders en andere betrokkenen.	Te vinden in: - Cyberpesten (WhatsApp regels)
		3.3.3 De leerkracht toont aan in de daarvoor beschikbare digitale systemen samen te werken met collega's en andere betrokkenen.	Binnen het team werkten wij met sharepoint. Hierin zette ik mijn uitgewerkte teksten en materialen zodat andere collega's hier ook mee kunnen werken.
	4. Professionalisering	4.1.2 De leerkracht toont aan dat hij zoekt naar (interdisciplinaire) samenwerking met collega's die in een vergelijkbare situatie rondom ICT en onderwijs verkeren.	Te vinden: - Apple teacher (Delen collega studenten) - Animatie voor klasgenoten
		4.1.4 De leerkracht toont aan dat hij een lerende professional is die, creatief en kritisch gebruik maakt van de	Te vinden in: - Animatie - Apple teacher (verdiepen en oefenen)

		(nieuwe-) mogelijkheden van ICT bij leren, lesgeven en organiseren van onderwijs	
	4.2 Feedback	4.2.2 De leerkracht toont aan op interdisciplinaire en methodische wijze ICT gebruik te analyseren om zo systematisch verbeterpunten in zijn lespraktijk toe te passen.	Te vinden in: Escape Room (Reflectie na afloop mislukte puzzel) -
	4.3 Netwerken	4.3.2 De leerkracht toont aan te participeren in (digitale) sociale netwerken, zowel binnen als buiten de context van het schoolbestuur (bijvoorbeeld professionele leergemeenschappen) op de eigen kennis en vaardigheid op peil te houden.	Met apple teacher krijg ik updates via de mail en heb hier ook wel eens een digitale conferentie van bijgewoond. Ook heb ik binnen adenium cursussen gevolgd over AI en onderwijs.