

Slim met media Visiespel

Visie op digitale geletterdheid

Slim met media vindt al heel lang dat digitale geletterdheid een vaste plek moet krijgen in het curriculum van basisscholen. Gelukkig is dit nu ook door het onderwijs omarmd en krijgt het een cruciale plek in het nieuwe curriculum. De invulling hiervan ziet er voor iedere school anders uit en heeft alles te maken met de visie van de school. Daar begint het! Maar hoe kom je tot zo'n visie?

Waar staat jouw school?

Wat wil je je leerlingen meegeven aan digitale geletterdheid? Is dat vooral mediawijsheid of ligt het accent op informatievaardigheden? En wat doet jullie school al aan computational thinking en ict-basisvaardigheden? Vaak is de aandacht hiervoor reactief en leerkrachtafhankelijk. Het visiespel helpt om de eerste stap te zetten naar een visie op digitale geletterdheid zodat het een structurele plek krijgt in het onderwijs en de aandacht hiervoor niet langer leerkracht afhankelijk is.

Visiespel

Met het visiespel biedt Slim met media schoolteams de mogelijkheid om op informele maar wel gestructureerde wijze samen een visie te vormen over digitale geletterdheid.

Vragen die hierbij op tafel komen: Vanaf welke groep leren jullie leerlingen programmeren? Op welke wijze besteden jullie aandacht aan online informatievaardigheden? Maar ook: zet jullie school Facebook in om ouders te betrekken?

Het spel is een verkenningstocht langs de vier competenties van mediawijsheid: begrip, gebruik, communicatie en strategie. Binnen deze competenties komen ook alle onderdelen van digitale geletterdheid aan de orde: ict-basisvaardigheden, computational thinking, informatievaardigheden en mediawijsheid.





W www.slimmetmedia.nl
T @SlimmetMedia
M info@slimmetmedia.nl

Het spelverloop

Dit spel spelen we met het hele team (onder- en bovenbouw). Op die manier hoor je ieders mening en kun je samen werkelijk een visie vormen. We starten met een introductie over digitale geletterdheid en de invloed van sociale media op ons leven. Daarna spelen we het spel in groepen van 8 tot maximaal 12 personen.

Voorbeeld van een **kennisvraag**: 'Wat is de filterbubbel?'

Voorbeeld van een **keuzevraag**: Leerkrachten mogen zelf weten of zij vriend zijn van een leerling op sociale netwerken. Ja of nee?

Voorbeeld van een **dilemma**: Tijdens een schoolreisje maakt een ouder diverse foto's van kinderen en post ze direct online. Wat doe je?

Het spel biedt ruimte voor visievorming maar dwingt ook tot keuzes. Het doel is om zicht te krijgen in digitale geletterdheid en de plek van de school hierin: wat doet de school al, waar wil zij mee aan de slag wil en waar moet ze nog over nadenken?

Binnen twee weken ontvangt de school een terugkoppeling van het spel met een advies waar ze direct mee aan de slag kan.



Ons aanbod

Wanneer u met uw team het Slim met media Visiespel wilt spelen, dan:

- bespreken we de grootte van het team en de inhoud: misschien zijn er specifieke aspecten die u tijdens het spel aan bod wilt laten komen.
- maken we een vrijblijvende offerte
- plannen we een datum
- spelen we het spel (duur: maximaal 2,5 uur)
- ontvangt u binnen 2 weken de terugkoppeling

De kosten voor de voorbereiding en uitvoering van het spel zijn € 950,00, uitgaande van 1 spelbord met maximaal 12 deelnemers.

Genoemde prijzen gelden vanaf 1 september 2018. Omdat Slim met media CRKBO geregistreerd is, zijn deze kosten vrijgesteld van BTW.

Interesse

Heeft u interesse of wilt u meer weten? Mail ons: info@slimmetmedia.nl

