



DIGITAAL CULTUREEL ERFGOED IN VOORTGEZET ONDERWIJS: CONCEPTUEEL FRAMEWORK VOOR BEOORDELING (IO5)

Gemaakt door Synthesis Centre for Research and Education

Februari, 2022



Project Number: 2020-1-BE02-KA226-SCH-083039

Inhoudsopgave

Richtlijnen	3
1 Professionele Betrokkenheid	4
1.1 Gebruik van digitaal cultureel erfgoed tijdens de les	5
1.2 Digitaal cultureel erfgoed en gegevensbeheer	5
1.3 Professionele samenwerking	6
1.4 Cultureel erfgoed en infrastructuur op schoolniveau	6
1.5 Reflectieve toepassingen.....	7
1.6 Professioneel leren (met behulp van digitaal cultureel erfgoed)	7
1.7 Professioneel leren (over digitale technologieën)	8
2 Digitale Bronnen.....	8
2.1 Digitale Bronnen – zoeken en selecteren.....	8
2.2 Digitale bronnen – creëren.....	9
2.3 Digitale Bronnen - aanpassingen.....	9
2.4 Digital Bronnen - delen.....	10
3 Lesgeven en Leren - Lesgeven	10
3.1 Lesgeven en leren - lesgeven	10
3.2 Lesgeven en leren – gemeenschappelijk leren	11
3.3 Lesgeven en Leren – Zelf gereguleerd leren	11
3.4 Lesgeven en leren – opkomende technologieën	12
4 Empowering studenten – toegankelijkheid en integratie	12
4.1 Waarborgen van toegang.....	12
4.2 Empowering studenten – onderscheid en personalisatie.....	13
4.3 Empowering Studenten – actief betrekken van studenten	14
5 Het bevorderen van de digitale competentie van studenten – informatie en data vaardigheden	14
5.1 Integreren van leeractiviteiten.....	14
5.2 Communicatie en samenwerking.....	15

5.3	Content creatie.....	15
5.4	Verantwoordelijk gebruik.....	16
5.5	Probleem oplossen.....	16
Annex 1: Pedagogisch Framework.....		17

Richtlijnen

Dit document biedt een conceptueel Framework voor het Cherished zelfevaluatie hulpmiddel gebaseerd op de onderzoeksresultaten over de bestaande docent evaluatie criteria, systemen en hulpmiddelen in Europa die vanuit het samenwerkingsverband zijn voortgekomen. De resultaten van het onderzoek, dat is uitgevoerd door alle partners in de maanden november en december 2021, zijn gebruikt, samen met de concepten van het Pedagogische Framework voor de integratie van digitaal cultureel erfgoed in voortgezet onderwijs (IO1) en de inhoud van het Docent Training Programma (IO3), voor het samenstellen van het Framework en de inhoud van het online zelfevaluatie hulpmiddel.

Een toenemende hoeveelheid bewijs laat zien dat het beleid rondom digitale educatie het beste werkt wanneer het mogelijk is om de participatie, betrokkenheid en zeggenschap van de docenten in het proces te kunnen waarborgen (Conrads, Rasmussen, Winters, Geniet & Langer, 2017). In dit opzicht zal het samenwerkingsverband Cherished docenten kennis laten maken met het CHERISHED pedagogisch Framework (IO1), net als met het Docent Training Programma, en zal het de concepten uit het Framework en het Docent Training Programma in een zelfevaluatie hulpmiddel voor docenten integreren zodat zij hun competenties rondom het gebruik van digitale cultureel erfgoed bronnen kunnen bepalen.

Het zelfevaluatie hulpmiddel is gebaseerd op de principes van de vijf onderwerpen van het Pedagogische Framework (Zie Annex 1), en ook op de beschrijving van het “Check-In” zelfevaluatie hulpmiddel voor de DigCompEdu Framework for Educators’ Digital Competences.^[1] Elk onderwerp van het zelfevaluatie hulpmiddel bevat stellingen die de competenties in concrete en praktische termen beschrijven, waarbij er vijf mogelijke antwoorden op elke stelling worden gegeven. Aan de docenten wordt gevraagd om het antwoord te selecteren dat het beste hun methode reflecteert.

Het online zelfevaluatie hulpmiddel zal beschikbaar zijn op het e-Learning platform, en vrij toegankelijk zijn in de talen van de partnerlanden. Dit zelfevaluatie hulpmiddel kan worden gebruikt door docenten in het voortgezet onderwijs, medewerkers in culturele educatie sector

en beleidsmakers. De ontwikkeling en implementatie van het zelfevaluatie hulpmiddel wordt voorafgegaan door een pilot test fase met een setup van een stakeholder community met experts en vakmensen (Local Research Control Groups) die bijdraagt aan het conceptuele ontwerp van het zelfevaluatie hulpmiddel. De feedback op het zelfevaluatie hulpmiddel zal bijdragen aan de herziening van het Pedagogisch Framework (O1) en het Docent Training Programma (O5).

De praktische toepassing van het zelfevaluatie hulpmiddel zal worden bereikt door de deelnemende docenten in de training en de pilot fase. Bovendien zal het worden gepresenteerd tijdens de workshops, die bedoeld zijn om informatie te verspreiden, en de uiteindelijke conferentie (beide zogenoemde multiplier evenementen) die zal plaatsvinden in de partner landen. Ook zal het aan bod komen tijdens de docenten training (leer activiteit), die zal plaatsvinden in Cyprus.

1 Professionele Betrokkenheid

Docenten zijn tussenpersonen tussen scholen en samenlevingen. Hun rol in de integratie van digital cultureel erfgoed in 21^{ste}-eeuws verplicht onderwijs is fundamenteel. De digitale en pedagogische competenties van docenten kunnen worden aangetoond aan de hand van hun vaardigheden om digitale technologieën te gebruiken om hun lesmethodes te verbeteren, interactie te hebben met hun studenten, en ook voor hun eigen professionele ontwikkeling. Hun rol als docenten aan de andere kant verplicht hun om:

- A) bekend te worden met de waarde van inclusieve digitale educatie en hoe ze het kunnen aanmoedigen
- B) te beseffen wat de voordelen van het gebruik van cultureel erfgoed in educatie zijn
- C) te leren hoe ze les moeten geven met digitaal cultureel erfgoed
- D) te leren hoe ze moeten navigeren door de digitale cultureel erfgoed bronnen
- E) en ook hoe ze om moeten gaan met gevoelig cultureel erfgoed en hoe ze het moeten gebruiken in hun lessen

Docenten moeten verbanden tussen het cultureel erfgoed en educatie beleid ondersteunen; interdisciplinair onderwijs en leren met het gebruik van digitaal cultureel erfgoed bronnen ondersteunen, net als systematische samenwerkingsverbanden tussen scholen en cultureel erfgoed organisaties. Ze moeten kunnen samenwerken met andere docenten met het gebruik van digitaal cultureel erfgoed, delen en uitwisselen van kennis en ervaringen, samen nieuwe pedagogische technieken uitvinden; individueel en collectief kritisch reflecteren en actief nieuwe leer ideeën, scenario's en digitale pedagogische methodes ontwikkelen. Tussen alle technologische ontwikkelingen en de uitdagingen van de 21^{ste}-eeuwse samenleving moeten

docenten streven naar continue professionele ontwikkeling en het koesteren van culturele educatie.

1.1 Gebruik van digitaal cultureel erfgoed tijdens de les

Het gebruik van digitaal cultureel erfgoed om het leren tijdens de lessen te verbeteren.

De stellingen zijn ingedeeld op een toenemend level van betrokkenheid met digital cultureel erfgoed gefocust op het verbeteren van leren.

- a. Ik ben me bewust dat digitaal cultureel erfgoed kan worden gebruikt om het leren tijdens de lessen te verbeteren (bijv. virtuele musea, virtuele galerieën, online leer platformen).
- b. Ik heb geprobeerd digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om mijn studenten in het leerproces te betrekken (virtuele musea, virtuele galerieën, online leer platformen).
- c. Ik gebruik diverse digitale cultureel erfgoed hulpmiddelen afhankelijk mijn behoeften tijdens het lesgeven (bijv. doelstellingen, doelen en context).
- d. Ik analyseer en selecteer digitaal cultureel erfgoed gebaseerd op de functies en geschiktheid voor mijn behoeften tijdens het lesgeven (bijv. doelstellingen, succes criteria).
- e. Ik ondersteun en voorzie mijn collega's van advies over hoe ze digitaal cultureel erfgoed in hun lessen kunnen gebruiken (bijv. doelstellingen, succes criteria, ethiek, inclusiviteit).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

1.2 Digitaal cultureel erfgoed en gegevensbeheer

Het beheren van online culturele omgevingen terwijl gegevensbeheer en ethiek in acht wordt genomen.

- a. Ik ben me bewust dat wanneer ik online culturele omgevingen beheer, ethische discussies en het gebruik van adequate methodes voor gegevensbeheer in acht moeten worden genomen (bijv. open of beperkte toegang, License of Commons, commercieel gebruik, GDPR wetgeving).
- b. Ik heb verschillende instellingen geprobeerd om ervoor te zorgen dat de culturele omgevingen die ik gebruik overeenkomen met de ethische overwegingen en strategieën voor gegevensbeheer (bijv. bescherming van de gebruikersdata, toegangsbeleid, voorwaarden van gebruik, gegevensbeheer, privacy problemen).
- c. Ik beheer online culturele omgevingen die in lijn liggen met de ethische overwegingen en strategieën voor gegevensbeheer (bijv. administratie kenmerken, het beheren van inhoudelijke en student data).
- d. Ik ondersteun en voorzie collega's van advies over ethische overwegingen en methodes voor gegevensbeheer wanneer ze online culturele omgevingen gebruiken (bijv. gebruik van wachtwoorden, encrypties, beveiliging procedures, transparantie rondom gegevensbeheer).

- e. Ik initieer en promoot een gegevensbeleid op school niveau en een ethische gedragscode in een online leeromgeving (bijv. persoonlijk gegevensbeheer, toegankelijkheid voor iedereen, veiligheid, privacy).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

1.3 Professionele samenwerking

Het gebruik van/pleiten voor digitaal cultureel erfgoed in samenwerkingen en interacties tussen collega's en/of andere educatie stakeholders.

- a. Ik ben me bewust dat digitaal cultureel erfgoed kan worden gebruikt voor samenwerkingen en interacties tussen collega's en/of andere educatie stakeholders.
- b. Ik heb geprobeerd digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om samen te werken en te communiceren met collega's en/of andere educatie stakeholders.
- c. Ik gebruik diverse digitale cultureel erfgoed hulpmiddelen om samen te werken en te communiceren met collega's en/of andere stakeholders afhankelijk van de behoeftes van de samenwerking (bijv. het delen van content, methodes, en/of ideeën).
- d. Ik leid samenwerkingsopdrachten met collega's en/of andere educatie stakeholders met behulp van digitaal cultureel erfgoed (bijv. samenwerkingen en co-creatie van onderwijsconcepten, implementatie van gezamenlijke projecten).
- e. Ik initieer en promoot samenwerkactiviteiten tussen mijn school en de bredere gemeenschap met behulp van digitaal cultureel erfgoed (bijv. netwerken, gemeenschappen en synergiën, samenwerkingsverbanden met lokale en bredere gemeenschappen).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

1.4 Cultureel erfgoed en infrastructuur op schoolniveau

Het gebruik van de digitale technologieën (apparatuur, platformen en software) en infrastructuur (internet toegang) die op mijn school beschikbaar zijn om het culturele onderwijs te verbeteren.

- a. Ik ben me bewust van digitale technologieën die beschikbaar zijn op school, die de integratie van digitaal cultureel erfgoed in de lessen kunnen ondersteunen (apparaten, toepassingen, infrastructuur).
- b. Ik heb geprobeerd de digitale technologieën, die beschikbaar zijn op mijn school en die de integratie van digitaal cultureel erfgoed in de lessen ondersteunen, te gebruiken (bijv. interactieve whiteboards, tablets).
- c. Ik gebruik diverse digitale technologieën die beschikbaar zijn op mijn school en die de integratie van digitaal cultureel erfgoed in de lessen ondersteunen (bijv. het leer management systeem, cloud services).
- d. Ik ondersteun en geef advies aan collega's over hoe ze digitale technologieën, die beschikbaar zijn op onze school, kunnen gebruiken voor de integratie van digitaal cultureel erfgoed in de lessen (bijv. het geven van presentaties, het organiseren van workshops, het ontwikkelen van leerhulpmiddelen).

- e. Ik stel nieuwe digitale technologieën voor de integratie van digitaal cultureel erfgoed voor die op mijn school kunnen worden gebruikt school (bijv. opkomende technologieën, toepassingen).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

1.5 Reflectieve toepassingen

Reflecteren op mijn eigen en collectieve professionele werkwijze met behulp van het gebruik van digitaal cultureel erfgoed.

- a. Ik ben me ervan bewust dat ik kan reflecteren op hoe ik digitaal cultureel erfgoed gebruik in mijn lesmethodes (bijv. een online dagboek, collega tot collega reflecties).
- b. Ik heb reflectie methodes geprobeerd te gebruiken op mijn gebruik van digitaal cultureel erfgoed (bijv. online zelfreflectie hulpmiddelen, reflectie dagboek).
- c. Ik heb diverse reflectie methodes gebruikt om mijn gebruik van digitaal cultureel erfgoed te verbeteren en te vernieuwen (bijv. samen lesgeven, video opnames van de lessen, collega evaluatie sessies).
- d. Ik ondersteun en geef advies aan collega's over het verbeteren van hun gebruik van digitaal cultureel erfgoed in hun beroepsuitoefening (bijv. door discussie forums, blogs, sociale netwerken, online professionele gemeenschappen).
- e. Ik initieer en draag bij aan de ontwikkeling van een reflectieve leer cultuur die het gebruik van digitaal cultureel erfgoed op mijn school en daarbuiten verbetert (bijv. Lesson Study, coöperatief leerconcept, coaching, mentoren).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

1.6 Professioneel leren (met behulp van digitaal cultureel erfgoed)

Het gebruik van digitaal cultureel erfgoed bronnen (Europeana bijvoorbeeld) voor iemands eigen professionele leercurve.

- a. Ik ben me bewust dat digitaal cultureel erfgoed mijn professionele leercurve kan ondersteunen en verbeteren (bijv. digitale hulpmiddelen en bronnen, online leeromgevingen en cursussen).
- b. Ik heb geprobeerd digitaal cultureel erfgoed te gebruiken voor mijn professionele leercurve (bijv. virtuele musea/galerieën/archieven, het volgen van online cursussen, gebruik van online leerapplicaties, bezoeken van online bibliotheken en databanken).
- c. Ik gebruik diverse digitale cultureel erfgoed hulpmiddelen/bronnen voor mijn professionele leercurve.
- d. Ik ondersteun en voorzie mijn collega's van advies over het gebruik van digitaal cultureel erfgoed voor hun professionele leercurve (bijv. virtuele musea/galerieën/archieven).
- e. Ik initieer en promoot een plan om mijn collega's digitale/cultureel gefocusde professionele leercurve te ondersteunen (bijv. het aanbieden van Webinars, online trainingen, online gemeenschappen, databanken voor bronnen, digitale badges).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

1.7 Professioneel leren (over digitale technologieën)

Betrokken zijn bij digitaal cultureel erfgoed voor de ontwikkeling van de digitale competentie van docenten.

- a. Ik ben me bewust dat door mezelf vertrouwd te maken met digitaal cultureel erfgoed, ik mijn digitale competenties kan ontwikkelen (bijv. door het gebruik van digitale hulpmiddelen, applicaties, digitale culturele bronnen).
- b. Ik heb digitaal cultureel erfgoed gebruikt om mijn digitale competenties te ontwikkelen (bijv. door het gebruik van hulpmiddelen, applicaties, digitale culturele bronnen).
- c. Ik neem deel aan digitaal cultureel erfgoed seminars om zo mijn digitale competenties te ontwikkelen (bijv. training over het pedagogisch gebruik van digitaal cultureel erfgoed, inclusieve benaderingen, digitale beoordeling).
- d. Ik verstrek leeractiviteiten over het gebruik van digitaal cultureel erfgoed en ondersteun collega's op het gebied van de ontwikkeling van hun digitale competenties (bijv. workshops, informele sessies met collega's, op microniveau lesgeven over het gebruik van digitaal cultureel erfgoed).
- e. Ik draag bij aan het ontwikkelen van programma's over de professionele leercurve die ervoor zorgen dat de digitale competentie van docenten wordt ontwikkeld met behulp van het gebruik van digitaal cultureel erfgoed (bijv. digitaal ondersteund leren, uitwisseling van goede methodes).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

2 Digitale Bronnen

2.1 Digitale Bronnen – zoeken en selecteren

Het gebruiken, zoeken en selecteren van criteria om digitaal cultureel erfgoed bronnen te herkennen die kunnen worden gebruikt voor lesgeven en leren.

- a. Ik ben me ervan bewust dat ik online naar cultureel erfgoed bronnen kan zoeken (bijv. door het gebruik van een zoekmachine, het volgen van een link, het bezoeken van een databank).
- b. Ik heb geprobeerd cultureel erfgoed bronnen te vinden online (bijv. door het volgen van een link, het gebruik van kernwoorden in een zoekmachine, het filteren van bronnen in online databanken).
- c. Ik gebruik diverse online hulpmiddelen en portals om naar een brede en diverse set van cultureel erfgoed bronnen te zoeken die aansluiten op educatieve behoeften (bijv. zoekmachines, databanken, digitale bibliotheken, virtuele musea, digitale collecties, sociale netwerken, leergemeenschappen).
- d. Ik analyseer en selecteer digitale cultureel erfgoed bronnen gebaseerd op criteria die aansluiten op de specifieke doelen van het lesgeven en leren (bijv. pedagogische waarde, relevantie, betrouwbaarheid, geldigheid, kwaliteit, vergunning).
- e. Ik stel strategieën en hulpmiddelen voor om collega's te helpen met zoeken naar en het selecteren van digitaal cultureel erfgoed bronnen die in lijn liggen met de vereisten van het curriculum en

leerdoelen (bijv. databanken, leeromgevingen, sociaal media groepen, referenties naar portals van bronnen).

- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

2.2 Digitale bronnen – creëren

Het creëren van digitale bronnen die de integratie van cultureel erfgoed in voortgezet onderwijs verbeteren.

- Ik ben me ervan bewust dat ik digitale bronnen kan creëren die de integratie van cultureel erfgoed in voortgezet onderwijs kunnen verbeteren (bijv. foto's, audio, video).
- Ik heb geprobeerd digitale bronnen te creëren die de integratie van cultureel erfgoed in voortgezet onderwijs verbeteren (bijv. foto's audio, video).
- Ik gebruik diverse digitale hulpmiddelen die de integratie van cultureel erfgoed in voortgezet onderwijs verbeteren (bijv. virtuele musea, leren vanuit games, leerportalen, databanken).
- Ik deel de digitale hulpmiddelen die ik heb gecreëerd en ik reflecteer en pas ze aan naar de feedback die ik heb ontvangen.
- Ik initieer en draag bij aan de co-creatie van digitale culturele bronnen met mensen en organisaties buiten mijn school (bijv. onderzoekers, uitgevers van educatieve content, educatieve technologie bedrijven).
- Ik ben me niet bewust van deze competentie.

2.3 Digitale Bronnen - aanpassingen

Het aanpassen van bestaande digitale bronnen die de integratie van cultureel erfgoed verbeteren, daarbij het respecteren van copyright en de licentieregelingen.

- Ik ben me ervan bewust dat wanneer ik de bestaande digitale bronnen die de integratie van cultureel erfgoed in voortgezet onderwijs bevorderen verbeter, ik de copyright en licentieregelingen moet respecteren (bijv. het toevoegen van een afbeeldingen aan een tekst, het toevoegen van nieuwe inhoud, het bewerken of verwijderen van delen, het toevoegen van hyperlinks).
- Ik heb geprobeerd bestaande digitale bronnen die de integratie van cultureel erfgoed in het voortgezet onderwijs verbeteren te bewerken terwijl ik hun copyright licentie kenmerken respecteerde (bijv. het bewerken van een presentatie, het bewerken van een afbeeldingen, het veranderen van het format van een video, het bewerken van quizen, het aanpassen van algemene instellingen).
- Ik gebruik diverse digitale hulpmiddelen op basis van hun kenmerken om digitale bronnen, die de integratie van cultureel erfgoed in voortgezet onderwijs verbeteren, aan te passen en te herbestemmen (bijv. het personaliseren van de inhoud van een online les, het benutten van de kenmerken van een virtuele omgeving, het gebruik van eBook tekstverwerkers).
- Ik reflecteer op en herontwerp bestaande digitale bronnen die de integratie van cultureel erfgoed in voortgezet onderwijs verbeteren (bijv. het aanpassen van digitaal verbeterde taken in een online

leerlijn, online beoordeling, online samenwerkingsproject, een wiki, een blog, een virtuele leeromgeving).

- e. Ik initieer en draag bij aan begeleiding van docenten en studenten op schoolniveau in het bewerken van bestaande digitale culturele bronnen die in lijn liggen met de eisen van het curriculum en de behoeften van het lesgeven en leren (bijv. het herzien van strategieën, het verbeteren en herbestemmen van de digitale bronnen van de school, het gebruik van copyright licenties, overeenkomsten met externe stakeholders).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

2.4 Digital Bronnen - delen

Het delen van digitale content met betrekking tot intellectueel eigendom en copyright regels.

- a. Ik ben me ervan bewust dat copyright regels worden toegepast op digitale cultureel erfgoed bronnen die ik gebruik voor educatieve doeleinden (bijv. afbeeldingen, tekst, audio, video).
- b. Ik heb geprobeerd de ontwerper van de culturele bronnen die ik gebruik te vermelden (bijv. het citeren van de naam van de auteur, het linken van de originele bron).
- c. Ik selecteer en pas copyright licenties toe wanneer ik digitale bronnen die ik creëer deel, waarbij ik openbare educatieve bronnen ondersteun (bijv. Creative Commons licentie).
- d. Ik ontwerp en ontwikkel manieren voor mijn collega's en mij om digitale bronnen te delen en opnieuw te gebruiken.
- e. Ik initieer en promoot een online omgeving waar digitale cultureel erfgoed bronnen met de school gemeenschap kan kunnen worden gedeeld (bijv. het toepassen van kernwoorden/tags, het toestaan van anderen om commentaar te leveren, beoordelen, aanpassen, of co-creëren).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

3 Lesgeven en Leren - Lesgeven

3.1 Lesgeven en leren - lesgeven

Het ontwerpen, ontwikkelen en ondersteunen van leren met het gebruik van digitaal cultureel erfgoed om de leerresultaten te verbeteren.

- a. Ik ben me ervan bewust dat digitaal cultureel erfgoed lesgeven en leren kan ondersteunen en verbeteren (bijv. digitale vaardigheden, gelijkwaardige educatie, kritisch denken, diversiteit, respect).
- b. Ik heb geprobeerd om digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om mijn lesmethodes te ondersteunen en/of verbeteren.
- c. Ik gebruik digitaal cultureel erfgoed dat innovatieve pedagogische werkwijzen kan ondersteunen en de actieve deelname van mijn studenten in hun leerproces kan verbeteren (bijv. projectmatig leren, leren op basis van games, digitale collecties, digitale bibliotheken, virtuele musea, digitale archieven).

- d. Ik kies en gebruik digitaal cultureel erfgoed in mijn leer concepten, om zo doelen van het lesgeven en van het leren te bereiken (bijv. online culturele omgevingen, virtuele musea, Europeana).
- e. Samen met mijn studenten reflecteer ik op en (her)ontwerp ik het gebruik van digitaal cultureel erfgoed om lesmethodes en innovatieve leermethodes te verbeteren (bijv. het gebruik van opkomende hulpmiddelen, advies, lesson-study).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie

3.2 Lesgeven en leren – gemeenschappelijk leren

Het gebruiken van digitale technologieën om de samenwerking tussen leerlingen te bevorderen en verbeteren voor individueel en collectief leren.

- a. Ik ben me bewust van het feit dat digitaal cultureel erfgoed kan worden gebruikt om samenwerkingen tussen leerlingen in de richting van individueel en collectief leren te stimuleren en verbeteren (bijv. online samenwerkingen, het delen van bronnen om te leren).
- b. Ik heb geprobeerd digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om samenwerkactiviteiten van studenten te ondersteunen en verbeteren (bijv. onderzoeksprojecten, het delen van bronnen om te leren).
- c. Ik gebruik digitaal cultureel erfgoed om gezamenlijk leren van studenten te ondersteunen en verbeteren, in face-to-face en online omgevingen.
- d. Samen met mijn studenten reflecteer ik op en (her)ontwerp ik hun gebruik van digitaal cultureel erfgoed voor individueel of gezamenlijk leren (bijv. het bewerken en ontwikkelen van inhoud, co-creëren, participeren in samenwerkingsprojecten, virtuele bezoeken).
- e. Ik initieer en promoot het gebruik van digitaal cultureel erfgoed op mijn school en de bredere gemeenschap, waarbij ik mogelijkheden bied voor samenwerkingen om individueel en gezamenlijk leren ondersteun, binnen en buiten mijn school (bijv. gebruik van online omgevingen en hulpmiddelen, vergaderingen van docenten, gemeenschappelijke projecten, co-organiseren van online leerevenementen en co-creëren van lesmateriaal).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

3.3 Lesgeven en Leren – Zelf gereguleerd leren

Het gebruik van digitaal cultureel erfgoed om het zelf gereguleerde leerproces van studenten te verbeteren, het stimuleren van actief en zelfstandig leren, studenten meer verantwoordelijk maken voor hun eigen leerproces, en daarbij de focus van lesgeven naar leren verschuiven.

- a. Ik ben me ervan bewust dat digitaal cultureel erfgoed kan worden gebruikt om actief en zelfstandig leren te stimuleren (bijv. onderzoek, kritisch nadenken, initiatief).
- b. Ik heb geprobeerd digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om studenten te ondersteunen in het plannen en verbreden van hun eigen leerproces (bijv. online leeromgevingen, digitaal cultureel erfgoed databanken, samenwerkingshulpmiddelen en plekken, digitale archieven, virtuele musea).

- c. Ik gebruik diverse digitale cultureel erfgoed bronnen om de plannen van studenten te ondersteunen en hun eigen leerproces te verbreden.
- d. Samen met mijn studenten reflecteer ik op en support ik hen in het (her)ontwerpen van hun leerproces, met gebruik van digitaal cultureel erfgoed, waarbij ik hun zelf gereguleerde leerproces en zelfstandig leren probeer te bevorderen (bijv. het herkennen van hun behoeften, hun leerdoelen te stellen, hun strategie om deze doelen te behalen te beschrijven, hun leertaken te implementeren, gegevens van hun leerproces te verzamelen, hierop te reflecteren en hun resultaten te delen).
- e. Ik initieer en promoot strategieën en methodes over hoe digitaal cultureel erfgoed zelf gereguleerd leren op mijn school en de bredere gemeenschap kan ondersteunen (bijv. leerplekken met digitale technologieën om hands-on activiteiten te faciliteren, student coaching).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

3.4 Lesgeven en leren – opkomende technologieën

Het gebruik van opkomende technologieën op een ethische manier om cultureel erfgoed te verkennen.

- a. Ik ben me bewust van de opkomende technologieën die voor de integratie van cultureel erfgoed in voortgezet onderwijs kunnen worden gebruikt (bijv. simulaties, robotics, virtual reality).
- b. Ik heb opkomende technologieën voor de integratie van cultureel erfgoed in mijn lessen geprobeerd te gebruiken (bijv. simulaties, robotics, virtual reality).
- c. Ik gebruik diverse opkomende technologieën (bijv. virtual reality, Artificial Intelligence) voor de integratie van cultureel erfgoed in mijn lessen en de stimulatie van vakoverschrijdende vaardigheden (leerervaringen zoals gamen, creatief en innovatief denken, problemen oplossen).
- d. Ik kies en gebruik opkomende technologieën in mijn lesconcepten om mijn studenten te betrekken bij cultureel erfgoed, waarbij ik ethische gevolgen in acht neem (bijv. immersief leren, rekenkundig denken, het benoemen van de agency van studenten tijdens het werken met AI).
- e. Ik initieer en promoot strategieën en methodes binnen mijn school en de bredere gemeenschap die studenten en collega's in hun gebruik van opkomende technologieën tijdens de integratie van cultureel erfgoed in hun lessen kunnen ondersteunen, waarbij ik de ethische gevolgen in acht neem (bijv. personaliseren van virtuele werelden voor leeractiviteiten, stimuleren van menselijke agency bij het gebruik van AI, samenwerkingen met technologie bedrijven).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

4 Empowering studenten – toegankelijkheid en integratie

4.1 Waarborgen van toegang

Het waarborgen van toegang tot digitale cultureel erfgoedbronnen en leeractiviteiten voor alle studenten, waarbij contextuele, fysieke of cognitieve beperkingen in acht worden genomen.

- a. Ik ben me bewust van mogelijke beperkingen en barrières die studenten tegen kunnen komen met betrekking tot digitaal cultureel erfgoed (bijv. beperkte toegang tot digitale apparaten en/of internet connecties, leerbeporingen).
- b. Ik heb digitaal cultureel erfgoed geprobeerd te gebruiken dat kan worden aangepast aan de context van de studenten en hun behoeftes (bijv. de apparaten van de studenten, toegang tot infrastructuur, familie omstandigheden, speciale behoeftes van studenten).
- c. Ik gebruik digitaal cultureel erfgoed om gelijkwaardige en inclusieve educatie te promoten (bijv. aanpasbare en ondersteunende technologieën zoals screen readers, ingebouwde toegankelijkheidshulpmiddelen).
- d. Ik reflecteer op en herontwerp lessen en leren met het gebruik van digitaal cultureel erfgoed om toegankelijke en inclusieve methodes die de behoeftes en vaardigheden van al mijn studenten vervullen te garanderen (bijv. het aanpassen van toegankelijkheidseigenschappen zoals lettertype en lay-out, het ontwikkelen van de digitale vaardigheden van studenten).
- e. Ik initieer en promoot strategieën voor gelijkwaardige toegang en inclusiviteit in het onderwijs met behulp van digitaal cultureel erfgoed op mijn school en de bredere gemeenschap (bijv. naschoolse activiteiten voor studenten en ouders, samenwerkingen met industrieën voor beschikbare infrastructuur).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

4.2 Empowering studenten – onderscheid en personalisatie

Het gebruik van digitaal cultureel erfgoed om diverse leerbehoeftes en vaardigheden aan te spreken, door studenten aan te moedigen om door te groeien op verschillende niveaus en snelheden en hun individuele leerwegen en doelen te volgen.

- a. Ik ben me ervan bewust dat digitaal cultureel erfgoed kan worden gebruikt om leren te differentiëren en te personaliseren (bijv. het aanpassen van instructies om aan de behoeftes van verschillende groepen studenten te voldoen, het voorzien van individuele ondersteuning aan studenten).
- b. Ik heb digitaal cultureel erfgoed geprobeerd te gebruiken dat differentiatie en personalisatie van het leren mogelijk maakt (bijv. online quizen met gepersonaliseerde feedback, online leeromgevingen met aanpasbaar materiaal).
- c. Ik gebruik digitaal cultureel erfgoed in het lesgeven en leren om individuele leerbehoeftes tegemoet te komen (bijv. gedifferentieerde oefenactiviteiten).
- d. Ik selecteer en gebruik digitale technologieën in mijn leerconcepten op basis van hun eigenschappen om gepersonaliseerde leeromgevingen te ontwikkelen.
- e. Ik betrek mijn studenten in het ontwerpen van hun eigen leerwegen met behulp van digitaal cultureel erfgoed dat het best past bij hun leerbehoeftes.
- f. Ik initieer en promoot het gebruik van digitaal cultureel erfgoed op manieren die de differentiatie en personalisatie van de leerervaring van studenten op mijn school en in de

brederere gemeenschap toestaan (bijv. interessebijeenkomsten voor docenten om goede methodes te delen, online platform met hulpmiddelen en live lessen).

- g. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

4.3 Empowering Studenten – actief betrekken van studenten

Het gebruik van digital cultureel erfgoed om actieve en creatieve betrokkenheid in hun leerproces te stimuleren.

- Ik ben me ervan bewust dat ik digitaal cultureel erfgoed kan gebruiken om studenten te betrekken bij actief leren (bijv. games, interactieve activiteiten, virtuele werelden, simulaties).
- Ik heb geprobeerd digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om studenten te betrekken bij actief leren (bijv. met gebruik van Europeana bronnen, virtuele realiteit).
- Ik gebruik digitaal cultureel erfgoed om studenten te betrekken bij actief leren.
- Ik selecteer en gebruik digitaal cultureel erfgoed in mijn leerconcepten om actieve betrokkenheid van studenten bij individueel en samenwerkingsgericht leren te stimuleren (bijv. gezamenlijk schrijven, games en simulaties, virtual en augmented reality).
- Ik initieer en promoot digitaal cultureel erfgoed leeromgevingen binnen mijn school en de bredere gemeenschap waar studenten actief betrokken zijn in leeractiviteiten (bijv. makerspace, AI toepassingen).
- Ik ben me niet bewust van deze competentie.

5 Het bevorderen van de digitale competentie van studenten – informatie en data vaardigheden

5.1 Integreren van leeractiviteiten

Het integreren van leeractiviteiten, die studenten verplichten om digital cultureel erfgoed te gebruiken om informatie en data te zoeken, evalueren en beheren.

- Ik ben me bewust van digitaal cultureel erfgoed bronnen die de informatie en data vaardigheden van studenten kunnen stimuleren.
- Ik heb geprobeerd om digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om studenten aan te moedigen om informatie en data op te zoeken en te beheren (bijv. het gebruik van zoekcriteria, vergelijken van verschillende bronnen, interpreteren van data).
- Ik gebruik diverse digitale cultureel erfgoed bronnen waardoor er van studenten wordt verwacht dat ze kritisch zoeken, evalueren en data en informatie beheren van verschillende digitale omgevingen, aangepast op hun leerbehoeften (bijv. het gebruik van zoekcriteria, het herkennen van onjuistheden, missende informatie of partijdigheden, het beheren van verkeerde informatie, racisme, en xenofobie).
- Ik leid initiatieven over digitaal cultureel erfgoed op projectbasis waarbij studenten het proces van kritisch zoeken, evalueren en beheren van informatie en data doorlopen.

- e. Mijn studenten en ik dragen bij aan het maken van strategieën die manieren bevorderen van het gebruik van digitaal cultureel erfgoed om informatie en data vaardigheden op mijn school en in de bredere gemeenschap te verbeteren (bijv. workshops, debatten, activiteiten waarbij je ervaring opdoet).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

5.2 Communicatie en samenwerking

Het implementeren van leeractiviteiten waarbij leerlingen moeten communiceren en samenwerken met behulp van digitale technologieën.

- a. Ik ben me ervan bewust dat digitaal cultureel erfgoed de communicatie en samenwerking van studenten kan stimuleren.
- b. Ik heb leeractiviteiten geprobeerd waarbij studenten moeten communiceren en samenwerken met docenten en elkaar met behulp van digitaal cultureel erfgoed.
- c. Ik implementeer diverse leeractiviteiten waarbij studenten moeten communiceren en samenwerken met elkaar met behulp van digitaal cultureel erfgoed, waarbij hun leerbehoeftes in acht worden genomen.
- d. Ik reflecteer op hoe geschikt mijn gebruik van digitale cultureel erfgoed bronnen is bij het stimuleren van communicatie en samenwerkingen tussen studenten, en pas dit hierop aan.
- e. Mijn studenten en ik initiëren en promoten communicatie en samenwerkingsnetwerken met andere scholen en educatieve stakeholders (nationaal en internationaal) om digitale cultureel erfgoed bronnen, leeractiviteiten, etc. uit te wisselen.
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

5.3 Content creatie

Het implementeren van activiteiten met digitaal cultureel erfgoed waarbij studenten zichzelf moeten uiten door het creëren van digitale voorwerpen.

- a. Ik ben me ervan bewust dat er digitale cultureel erfgoed activiteiten zijn die studenten aanmoedigen om zichzelf uit te drukken door het creëren van digitale voorwerpen (bijv. presentaties, digitaal storytelling ect.).
- b. Ik heb digitaal cultureel erfgoed activiteiten geprobeerd waarbij studenten zich moeten uiten door het creëren van digitale voorwerpen (bijv. presentaties, digitaal storytelling).
- c. Ik implementeer diverse digitale cultureel erfgoed activiteiten waarbij studenten zich moeten uitdrukken door het creëren van digitale voorwerpen (bijv. presentaties, digitaal storytelling).
- d. Ik ontwerp leermethodes die studenten betreft bij het creëren van digitale content van kwaliteit, terwijl ze copyright regels en licenties in acht nemen (bijv. het motiveren van studenten om een design proces te doorlopen voor het ontwikkelen van content, het vergemakkelijken van studenten om de geschikte digitale hulpmiddelen uit te kiezen, het begeleiden van studenten om copyright te begrijpen, het toeschrijven van licenties en het geven van studiepunten).

- e. Mijn studenten en ik initiëren en promoten strategieën op school en de bredere gemeenschap waarbij studenten de mogelijkheid krijgen om betrokken te raken bij het ontwerpen, ontwikkelen en publiceren van hun eigen digitale cultureel erfgoed ontwerpen.
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

5.4 Verantwoordelijk gebruik

Het empoweren van studenten om digitaal cultureel erfgoed op een verantwoordelijke en ethische manier te gebruiken, waarbij ze hun digitale identiteit en digitale voetprint en digitale reputatie in acht nemen.

- a. Ik ben me ervan bewust dat er leeractiviteiten zijn die studenten empoweren om de juridische en ethische implicaties van (her)gebruik van digitaal cultureel erfgoed te begrijpen (bijv. delen van gevoelige informatie, delen van licenties, etc.).
- b. Ik heb leeractiviteiten geprobeerd te gebruiken die het begrip van studenten rondom juridische en ethische implicaties tijdens het gebruik van digitaal cultureel erfgoed stimuleren (bijv. delen van digitale content onder copyright, gevoelig erfgoed, etc.).
- c. Ik implementeer diverse digitale leeractiviteiten waarbij studenten zich op een verantwoordelijk en ethische manier moeten gedragen zowel als gebruiker als ontwerper van digitale cultureel erfgoed content (bijv. kritisch beoordelen van online informatie, reageren op verkeerde informatie, online positief gedrag vertonen, voldoen aan data bescherming en copyright regels, het respecteren van gevoelig erfgoed en meerdere meningen).
- d. Ik reflecteer op en (her)ontwerp mijn leeractiviteiten om studenten de mogelijkheid te geven om de ethiek en mogelijke impact van hun digitale gedrag in authentieke situaties te beoordelen (bijv. inzien hoe iets dat zij online posten kwetsend kan zijn, respectvol een meningsverschil in een reactie delen, online activisme, reageren op gevoelig erfgoed).
- e. Mijn studenten en ik initiëren en promoten strategieën op school en in de bredere gemeenschap die het ethisch en verantwoordelijk gebruik van cultureel erfgoed door het personeel, studenten en ouders aanmoedigen (bijv. workshops, peer coaching, docenten en ouders).
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

5.5 Probleem oplossen

Het gebruik van digitaal cultureel erfgoed om problemen te analyseren, te begrijpen en op te lossen.

- a. Ik ben me ervan bewust dat er leeractiviteiten zijn die studenten aanmoedigen om digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om problemen te begrijpen en oplossingen te vinden (bijv. digitale archieven, posters, kranten, gevoelig erfgoed).
- b. Ik heb leeractiviteiten geprobeerd te gebruiken die studenten aanmoedigen om digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om problemen te begrijpen en oplossingen te vinden (bijv. digitale archieven, posters, kranten, gevoelig erfgoed).

- c. Ik implementeer diverse leeractiviteiten die studenten aanmoedigen om digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om problemen te begrijpen en oplossingen te vinden (bijv. digitale archieven, posters, kranten, gevoelig erfgoed).
- d. Ik reflecteer op mijn lesgeven en (her)ontwerp lesmethodes en leeractiviteiten om studenten aan te moedigen om digitaal cultureel erfgoed te gebruiken om problemen te begrijpen en oplossingen te vinden (bijv. digitale archieven, posters, kranten, gevoelig erfgoed).
- e. Mijn studenten en ik moedigen het gebruik van digitaal cultureel erfgoed (bijv. digitale archieven, posters, kranten, gevoelig erfgoed) onder studenten binnen en buiten onze schoolgemeenschap aan om problemen te begrijpen en oplossingen te vinden.
- f. Ik ben me niet bewust van deze competentie.

Annex 1: Pedagogisch Framework

Ondanks de diverse initiatieven en progressie die wordt gemaakt richting het gebruik van digitaal cultureel lesmateriaal in verplicht onderwijs, is er bij docenten nog steeds een gebrek aan vertrouwen en de nodige training om digitaal cultureel erfgoed te doceren. Docenten, echter, zijn een voorbeeld voor toekomstige generaties; als burgers en vormgevers van de toekomst, moeten docenten hun digitale vaardigheden aan leerlingen kunnen laten zien en hun innovatief en kritisch gebruik van digitale technologie kunnen doorgeven, terwijl ze ook cultureel bewustzijn promoten.

Al het bovenstaande is beschreven in het Cherished Pedagogisch Framework dat is ontworpen met volledige afstemming op het DigCompEdu Framework, met de intentie om de volgende zes onderwerpen erin op te nemen:

1. **Professionele Betrokkenheid**
2. **Digitale Hulpmiddelen**
3. **Lesgeven en Leren**
4. **Beoordeling**
5. **Empowering van studenten**
6. **Het faciliteren van de Digitale Competentie van Studenten**

1. Professionele Betrokkenheid

Docenten werken als tussenpersonen tussen scholen en de samenleving. Hun rol in de integratie van digitaal cultureel erfgoed in verplicht voortgezet onderwijs in de 21ste eeuw is elementair. De digitale en pedagogische vaardigheden van docenten wordt aangetoond aan de hand van hun vermogen om digitale technologieën te gebruiken om het lesgeven te verbeteren, interactie te hebben met hun studenten, en ook voor hun eigen professionele ontwikkeling. Hun rol als docenten aan de andere kant verplicht hun om:

- a) bekend te raken met de waarde van inclusieve digitale educatie en hoe het te stimuleren
- b) de voordelen van het gebruik van cultureel erfgoed in educatie te erkennen
- c) te leren met digitaal cultureel erfgoed les te geven
- d) te leren om door digitale cultureel erfgoed bronnen te navigeren
- e) ook met gevoelig cultureel erfgoed les te geven

Docenten moeten verbanden tussen cultureel erfgoed en educatie beleid steunen; interdisciplinair lesgeven en het leren met hulp van digitale cultureel erfgoed bronnen aanmoedigen, net als systematische samenwerkingen tussen scholen en cultureel erfgoed organisaties. Ze moeten kunnen samenwerken met andere docenten met hulp van digitale culturele technologie, delen en uitwisselen kennis en ervaringen, met behulp van samenwerkingen nieuwe pedagogische technieken uitvinden; individueel en collectief reflecteren, kritisch reviewen, en actief hun eigen lesideeën, scenario's en digitale pedagogische lesmethodes ontwikkelen. Te midden van alle technologische vooruitgang van de 21ste eeuw moeten docenten zich proberen richten op continue professionele ontwikkeling en het stimuleren van culturele educatie.

2. Digitale Hulpmiddelen

Docenten worden op dit moment geconfronteerd met een grote verscheidenheid aan digitaal (educatief) materiaal om in hun lessen te gebruiken. Om een goed idee te krijgen van de diversiteit hiervan, om effectief de hulpmiddelen te kunnen herkennen die het beste bij hun leerdoelen passen, de hoeveelheid materialen te kunnen structureren, connecties te maken, aan te passen, en toe te voegen aan en hun eigen digitale Hulpmiddelen te ontwikkelen om hun lesmethodes te ondersteunen, zijn er een aantal kernvaardigheden die elke onderwijzer moet ontwikkelen.

Tegelijkertijd moeten docenten begrijpen hoe ze digitale content op een goede manier kunnen gebruiken en beheren. Tijdens het gebruiken en delen van de hulpmiddelen moeten ze zich aan de copyright regels houden.

Er is een diversiteit aan digitale bronnen die docenten kunnen gebruiken bij hun pogingen om digitaal cultureel erfgoed in lessen te integreren. Digitale bibliotheken, virtuele musea, digitale archieven, digitale galerieën, websites zoals Europeana, zijn een kleine opsomming van de digitale hulpmiddelen die docenten kunnen gebruiken om hun lessen te verrijken en studenten te betrekken in het leerproces. Docenten moeten kunnen navigeren door digitale culturele erfgoed bronnen in archieven, bibliotheken, educatieve platformen, audiovisuele archieven.

3. Lesgeven en Leren

Op diverse manieren kunnen digitale culturele hulpmiddelen les- en leermethodes verrijken en verbeteren. Ongeacht de gebruikte pedagogische stijl of benadering ligt de onderscheidende digitale competentie van de docent in het coördineren van het gebruik van digitale hulpmiddelen in verschillende fasen en contexten gedurende het leerproces. De verantwoordelijkheid van een digitaal vaardige docent is zich als mentor en gids voor studenten op te stellen wanneer zij richting een grotere zelfstandigheid in hun leerproces gaan. In dit opzicht moeten digitaal vaardige docenten nieuwe manieren kunnen ontwikkelen om studenten hulpmiddelen en kennis aan te bieden.

4. Beoordeling

Digitale technologie kan docenten helpen met het beoordelen en aanpassen van hun lesmethodes door op een directe manier hun progressie te monitoren en hun lesstrategieën aan te passen. Een toenemende hoeveel bewijs geeft aan dat het digitale educatie beleid het meest succesvol is wanneer het mogelijk is dat de docenten betrokken zijn, participeren, meedoen en zeggenschap hebben in het proces (Conrads, Rasmussen, Winters, Geniet, & Langer, 2017). Hierom is het essentieel om docenten bekend te maken met het CHERISHED framework en de concepten hieruit in hun eigen praktische theorieën over digitale cultureel lesmethodes vaardigheden te integreren. Een online zelfevaluatie hulpmiddel, dat gebaseerd is op de principes uit het Framework en de specificaties van de "Check-In" zelfreflectie tool voor het DigCompEdu Frameeork voor Educators' Digital Competences, is beschikbaar op het e-Learning platform in de talen van de partnerlanden en geeft docenten de mogelijkheid om hun vaardigheden in het hergebruik van digitale cultureel erfgoedbronnen te testen.

Er is nog niet eerder een zelfde soort zelfevaluatie hulpmiddel geweest in het veld van digitaal cultureel erfgoed voor docenten. Dit zelfevaluatie hulpmiddel kan worden gebruikt door voortgezet onderwijs docenten, cultureel educatief medewerkers en beleidsmakers. Elk onderdeel zal een stelling bevatten die de kern van de vaardigheid omschrijft in concrete en praktische termen, waarbij vijf mogelijke antwoorden cumulatief gestructureerd worden en in kaart worden gebracht op level van beheersing. Docenten worden gevraagd of ze het antwoord willen kiezen dat het beste hun methode weergeeft.

5. Empowering van Studenten

Om studenten te ondersteunen en te versterken moet je er altijd voor zorgen dat alle studenten, inclusief degenen met speciale behoeften, toegang hebben tot digitale hulpmiddelen en activiteiten. De (digitale) verwachtingen van studenten, vaardigheden, gebruiken, en misverstanden, en ook omgevings-, fysieke of cognitieve grenzen aan hun gebruik van digitale voorzieningen, moeten allemaal in acht worden genomen en aangepakt.

Personalisatie en differentiatie is een ander belangrijk aspect van het lesgeven met digitaal cultureel erfgoed. Digitale technologieën kunnen worden gebruikt om aan unieke leerbehoeften van studenten te voldoen om ze zo de kans te geven om op verschillende niveaus en verschillende snelheden progressie te maken, en ook om hun eigen leerwegen en leerdoelen te volgen.

We hebben studenten nodig die actief betrokken zijn; we moeten actieve en creatieve interactie promoten met behulp van het gebruik van digitaal cultureel erfgoed bronnen; we moeten digitaal cultureel erfgoed opnemen in de pedagogische methodes die studenten aanmoedigen om transversale vaardigheden te ontwikkelen, diep te leren nadenken, en zich creatief uit te drukken. We moeten studenten blootstellen aan nieuwe, real-world contexten voor leren, zoals hands-on activiteiten, een scheikundige studie of gecompliceerde problemen oplossen.

6. Het Faciliteren van de Digitale Vaardigheden van Studenten

Een van de transversale vaardigheden die docenten studenten moeten bijbrengen is digitale vaardigheid. Hoewel het vermogen om andere transversale vaardigheden te stimuleren slechts een deel is van de digitale bekwaamheid van docenten wanneer digitale technologieën worden gebruikt, is de vaardigheid om de digitale bekwaamheid van de studenten te ondersteunen een intrinsiek deel van de digitale bekwaamheid van docenten. De docent moet proberen om leeractiviteiten en opdrachten te integreren, die ervoor zorgen dat studenten informatie en bronnen in digitale omgevingen moeten opzoeken, data moeten organiseren en verwerken, en op een kritische manier de betrouwbaarheid en degelijkheid van de informatie en de bronnen kunnen vergelijken en evalueren.

Studenten zouden moeten leren hoe ze digitale technologieën effectief en ethisch kunnen gebruiken voor communicatie, samenwerkingen, en maatschappelijke betrokkenheid. Leeractiviteiten, opdrachten en beoordelingen waarbij studenten digitale hulpmiddelen gebruiken om zichzelf uit te drukken moeten worden opgenomen in het leerproces, net als het bewerken en creëren van digitale informatie in diverse formats. Studenten zullen leren hoe ze naar bronnen en credit licenties moeten refereren, en ook hoe ze copyright en licenties moeten toepassen op digitale content.

Docenten moeten ook stappen ondernemen om het fysieke, psychische en sociale welzijn van studenten te kunnen garanderen terwijl zij digitale technologieën gebruiken. Om studenten van kennis en vaardigheden te voorzien moeten ze risico's kunnen beheren en digitale technologieën veilig en verantwoordelijk kunnen gebruiken. Leeractiviteiten, opdrachten en beoordelingen waardoor studenten technische uitdagingen moeten kunnen herkennen en oplossen moeten worden geïntegreerd.

[\[1\] Digital Competence Framework for Educators \(DigCompEdu\) | EU Science Hub \(europa.eu\)](#)