

Digitale geletterdheid in het moderne-vreemdetalenonderwijs

Inleiding

Stel je de eerste les Frans van het jaar voor. Je derde-klasser Nora zoekt op haar telefoon naar songteksten, vat de bridge van een hit samen in het Nederlands en tikt daarna in Google Translate een eigen Frans coupletversie. Ze kan dus al iets in die digitale jungle, maar — zoals uit onderzoek blijkt — ze ziet niet meteen of de site reclame verstopt, hoe ze broninformatie checkt of waarom de vertaling haperende grammatica oplevert (Clemens, 2021). Precies daar ligt onze kans.

In de nieuwste concept-kerndoelen voor Moderne Vreemde Talen (MVT) wordt digitale geletterdheid (DG) niet langer als extra hoofdstukje weggestopt, maar expliciet gekoppeld aan elke taalvaardigheid (Van de Guchte et al., 2024). Dat past bij de dagelijkse praktijk in het vo: we willen dat leerlingen doen — aantoonbaar spreken, lezen, luisteren en schrijven — en ondertussen leren hoe ze bronnen, apps en AI veilig en slim inzetten.

Daarom biedt deze handleiding concrete aanknopingspunten voor de lespraktijk. Ze is primair geschreven voor vmbo-docenten, maar alle voorbeelden zijn met kleine aanpassingen net zo bruikbaar in havo- en vwo-klassen; per opdracht vind je tips voor verdieping of versnelling.

1 Wat is digitale geletterdheid?

DG omvat veel meer dan apparaten bedienen: het gaat niet alleen om het gebruik van apparaten zoals computers of telefoons, maar ook om het begrijpen van hun werking, het kritisch beoordelen van informatie, het creëren van digitale inhoud en het reflecteren op de invloed van technologie op de samenleving.

Volgens SLO (2024) bestaat DG uit vier samenhangende domeinen:

- **Praktische ICT-vaardigheden** – basiskennis van apparaten, programma's en online platforms.
- **Mediawijsheid** – snappen hoe (social) media werken en nepnieuws herkennen.

- **Digitale informatievaardigheden** – gericht zoeken, beoordelen en gebruiken van online bronnen.
- **Computational thinking** – problemen logisch stap-voor-stap oplossen (bijv. in een programmeer- of game-achtige opdracht).



In het taallokaal raken die domeinen nooit los van het vak; ze zijn het gereedschap waarmee taalopdrachten levensecht worden.

Afbeelding: SLO (2023), Inhoudskaart basisvaardigheden digitale geletterdheid, www.slo.nl/basisvaardigheden

2 Waarom DG integreren in moderne vreemde talen?

Het bevorderen van digitale geletterdheid binnen het taallokaal creëert een krachtig dubbel leerproces. Leerlingen ontwikkelen niet alleen hun taalvaardigheden — essentieel voor hun cognitieve en professionele groei — maar verwerven tegelijkertijd de digitale vaardigheden die hen helpen met vertrouwen te navigeren in een steeds meer gedigitaliseerde samenleving (OECD, 2019).

Dit is ook van belang voor internationale communicatie en samenwerking. Daarnaast biedt technologie in de klas kansen om het leerproces te personaliseren, wat leidt tot grotere betrokkenheid en een effectievere leerervaring voor de leerlingen. Leerlingen worden bovendien gestimuleerd om te reflecteren op hoe en waarom ze bepaalde digitale middelen inzetten.

Daarnaast biedt digitale geletterdheid ook kansen voor het ontwikkelen van interculturele competenties. Door leerlingen in contact te brengen met authentieke online bronnen, sociale media in de doeltaal of samenwerking met anderstalige leeftijdsgenoten, leren ze zich inleven in andere perspectieven. Deze ervaringen versterken hun culturele bewustzijn en communicatieve flexibiliteit — belangrijke doelen binnen het Europees Referentiekader (ERK) en de vernieuwde kerndoelen voor MVT.

Voor een effectief gebruik van digitale technologieën bij het onderwijzen en leren van talen moeten leerlingen bekwaam zijn in het gebruik ervan; ze moeten beschikken over de nodige digitale vaardigheden om de digitale omgeving effectief te benutten (Nash,

2020). Deze vaardigheden sluiten aan bij de eerder genoemde vier domeinen van digitale geletterdheid.

Onderzoek in het talenonderwijs bevestigt dit dubbele leereffect. Hafner, Chik & Jones (2015) laten zien dat leerlingen die binnen authentieke online omgevingen werken — vlogs, wiki-pagina's, Insta-stories — tegelijk taal- en digitale communicatiecodes oppikken. Kessler (2018) benadrukt daarbij het belang van output, feedback en samenwerking: wanneer leerlingen bijvoorbeeld digitaal samenwerken aan een Spaans vlog-script, elkaar via een gedeeld document feedback geven en de uiteindelijke video publiceren, levert dat beduidend meer taalverwerking én digitale routine op dan een solitaire drill-app.

Feedback is essentieel voor taalverwerving omdat het leerlingen helpt om inzicht te krijgen in hun eigen leerproces. Door gerichte feedback van klasgenoten, de docent of een AI-tool, herkennen leerlingen hun fouten, reflecteren op hun keuzes en leren ze herschrijven of herformuleren. Dit draagt direct bij aan een betere beheersing van woordenschat, grammatica en structuur. Peerfeedback bevordert bovendien taalproductie en zelfregulatie: door de rol van beoordelaar op zich te nemen, ontwikkelen leerlingen ook metacognitieve strategieën die hun eigen leerproces versterken (Hattie & Timperley, 2007).

Juist daarom is het belangrijk om digitale middelen bewust en geïntegreerd in te zetten. Jongeren navigeren vlot door apps, maar missen vaak de kritische blik om informatie te wegen of privacy-instellingen goed te zetten (Clemens, 2021). Door digitale geletterdheid bewust te koppelen aan taaldoelen in het MVT-onderwijs helpen we hen vaardiger en bewuster te worden in hun digitale handelen.

3 Hoe DG integreren in moderne vreemde talen?

Hoe kun je als docent de koppeling tussen taalvaardigheden en digitale geletterdheid concreet maken in je lespraktijk? Daarbij helpen ontwerpprincipes die bewezen effectief zijn voor betekenisvol taalonderwijs.

Aansluitend op Rijlaarsdam (2020), stimuleren digitale taaltaken rijke input, actieve verwerking en taalproductie. Ze stimuleren samenwerking, geven ruimte voor feedback en helpen leerlingen om bewust na te denken over hun taalgebruik én over hun digitale keuzes (Ellis, 2003; Kessler, 2018).

Digitale middelen worden daarbij niet als op zichzelf staande vaardigheden aangeleerd, maar functioneel geïntegreerd in betekenisvolle taaltaken. Dit sluit aan bij de visie dat

goed onderwijs in de kern vakinhoudelijk is, en dat didactiek niet los gezien kan worden van de specifieke vakinhoud (Rijlaarsdam, 2020).

Het **TPACK-model** (Mishra & Koehler, 2006) biedt hiervoor houvast, door het combineren van vakinhoudelijke, pedagogische en technologische kennis tot een geïntegreerd didactisch ontwerp:

- **Vakinhoudelijke kennis** — weten wat je leerlingen moeten leren, zoals grammatica of woordenschat.
- **Pedagogische kennis** — weten hoe je effectief lesgeeft, bijvoorbeeld via samenwerkend of taakgericht leren.
- **Technologische kennis** — weten welke technologie je kunt inzetten en hoe die werkt.

Het model benadrukt dat deze drie soorten kennis niet los van elkaar staan. Juist hun combinatie maakt technologie effectief in het bereiken van leerdoelen. In het vreemdetalenonderwijs betekent dit dat digitale middelen bewust gekozen en geïntegreerd worden om het taalgebruik en de communicatievaardigheden van leerlingen te versterken. Denk bijvoorbeeld aan:

- een app waarmee leerlingen hun uitspraak oefenen,
- een online platform waarop ze in de doeltaal samenwerken aan een project,
- opdrachten waarin ze digitale bronnen beoordelen en verwerken.

Kessler (2018) benadrukt bovendien dat digitale taken, waarin leerlingen samenwerken en elkaar feedback geven, krachtig bijdragen aan taalvaardigheid én digitale competenties. Wanneer leerlingen bijvoorbeeld samen een online verhaal of vlog in de doeltaal creëren, ontwikkelen ze zowel hun taalvaardigheid als hun digitale communicatie- en samenwerkingsvaardigheden.

Digitale geletterdheid is hierbij geen extraatje, maar een integraal onderdeel van betekenisvol taalonderwijs. Het omvat vier domeinen: informatievaardigheden, mediawijsheid, praktische ICT-vaardigheden en computational thinking. Door deze bewust te integreren in MVT-onderwijs, versterken we zowel de taalvaardigheid van

leerlingen als hun vermogen om kritisch, creatief en doelgericht te functioneren in een digitale wereld (OECD, 2019; Van de Guchte et al., 2024).

Effectief MVT-onderwijs, gebaseerd op de **Schijf van Vijf** en communicatieve principes, biedt hiervoor een vruchtbare basis. Digitale middelen kunnen rijke input toegankelijk maken (zoals video's, interactieve teksten en podcasts), betekenisvolle verwerking stimuleren (zoals digitale mindmaps of samenvattingen met AI-tools), en rijke output ondersteunen (bijvoorbeeld blogs, vlogs of presentaties met beeld en geluid). Ook strategisch handelen komt aan bod wanneer leerlingen digitale bronnen leren beoordelen of leren omgaan met vertaaltools en AI.

Ook eigenaarschap en motivatie spelen hierbij een centrale rol. Verschillende digitale taaltaken geven leerlingen de ruimte om zelf keuzes te maken: in vorm (video, poster, verhaal), inhoud (thematiek) en werkwijze (individueel of samenwerkend). Deze autonomie versterkt het gevoel van eigenaarschap en verhoogt de motivatie. Onderzoek toont aan dat leerlingen actiever, zelfstandiger en met meer plezier leren wanneer ze invloed ervaren op hun eigen leerproces (Deci & Ryan, 1985). In betekenisvol taalonderwijs is dit een krachtig didactisch principe.

De lesideeën en werkwijzen in dit project sluiten nadrukkelijk aan bij de conceptkerndoelen voor Moderne Vreemde Talen en Digitale Geletterdheid. In deze kerndoelen worden taalvaardigheid en digitale geletterdheid niet als aparte onderdelen behandeld, maar als geïntegreerde leerlijnen binnen een kennisrijk en communicatief curriculum. Door betekenisvolle taaltaken te koppelen aan digitale middelen, versterken we beide vaardigheden tegelijk. Daarmee sluit onze aanpak goed aan bij de richting waarin het onderwijs zich ontwikkelt en onderstrepen we de actualiteit en toepasbaarheid van dit materiaal voor de klaspraktijk van nu én straks.

3.1 Negen ontwerpprincipes voor het bevorderen van DG binnen MVT

Zoals in paragraaf 1.3 beschreven, zijn deze ontwerpprincipes gebaseerd op het TPACK-model en inzichten uit de Schijf van Vijf voor betekenisvol taalonderwijs.

Tabel 1 *Negen ontwerpprincipes voor het bevorderen van digitale geletterdheid binnen de moderne vreemde talen.*

Ontwerpprincipe	Korte omschrijving
Digitale geletterdheid	
1. Zorg ervoor dat het materiaal toegankelijk is op verschillende apparaten.	Zorg ervoor dat het werkt op Windows, macOS, iOS, Android en ChromeOS. Daarnaast is het belangrijk dat het werkt op laptops, tablets en mobiele telefoons, zodat gebruikers flexibel kunnen leren, ongeacht hun locatie of beschikbare hardware. Zorg er ook voor dat de tekst, afbeeldingen en interactieve elementen goed leesbaar en bruikbaar blijven op zowel grote als kleine schermen.
2. Zorg ervoor dat het materiaal duurzaam is.	Digitale technologieën veranderen snel. Onderwijsmateriaal dat afhankelijk is van specifieke software of platforms kan snel verouderen. Door duurzame keuzes te maken, zoals open materiaal en aanpasbare content, blijft het materiaal bruikbaar, ook als bepaalde tools of organisaties verdwijnen of updates krijgen.
3. Zorg ervoor dat het materiaal gratis beschikbaar is.	Houdt er bij het uitkiezen van de technische tools rekening mee met de gratis beschikbaarheid. Gebruik ICT-platformen zonder betaalde accounts in het materiaal.
4. Het materiaal bevat werkvormen die gebruik maken van digitale tools.	Bij digitale tools kan je denken aan Padlet, Canva, AI-tekst generators, Quizlet, Google Translate, video-editing, spraak-naar-tekst tools, enz.
5. Instructies en tutorials zijn aanwezig.	Niet ieder onlineprogramma is bekend bij leerlingen. Het is belangrijk dat er instructies aanwezig zijn, zodat ze de technologie eenvoudig kunnen gebruiken.
6. De werkvormen zijn gebaseerd op taal	Het is belangrijk dat de nadruk vooral blijft liggen op het leren van de moderne vreemde taal. Digitale

onderwijskundige principes.	werkvormen kunnen daarbij ondersteund worden door didactische benaderingen zoals taakgericht leren, sociaal-constructivisme, Content and Language Integrated Learning (CLIL), cultureel-communicatief taalonderwijs, enz. In ons project worden deze didactische benaderingen flexibel ingezet, afhankelijk van de aard van de opdracht en de doelgroep. CLIL-principes kunnen daarbij ondersteunend worden toegepast, maar vormen niet het overkoepelende ontwerpprincipe; het uitgangspunt blijft betekenisvol taalonderwijs zoals beschreven in de Schijf van Vijf en ondersteund door het TPACK-model.
7. Differentiatie is mogelijk.	Zorg ervoor dat de materialen aanpasbaar zijn op niveau en leerstijl. Op deze manier houd je rekening met de verschillen tussen de leerlingen.
8. De opdrachten zijn afgestemd op specifieke leerdoelen binnen de MVT-vakken.	Dit houdt in dat de inhoud, vaardigheden en het niveau van de opdrachten zodanig zijn gekozen dat ze bijdragen aan het behalen van de gestelde leerdoelen voor deze MVT-vakken, bijvoorbeeld op het gebied van woordenschat, grammatica, spreekvaardigheid of schrijfvaardigheid.
9. De opdrachten bevatten authentieke digitale lesmaterialen die passen bij het niveau en de context van de leerling.	Dit stimuleert realistisch taalgebruik en sluit aan bij de praktijk van het doeltaalgebied.

3.2 De vier domeinen en praktische voorbeelden

Om ontwerpprincipes concreet te maken in de lespraktijk, is het zinvol ze te koppelen aan de vier domeinen van DG. Hieronder volgt per domein uitleg met voorbeelden uit ons project.

1. Computational thinking

Computational thinking is een manier van denken waarbij je problemen oplost zoals een computer dat zou doen. Daarnaast leer je om patronen te herkennen in de informatie die je hebt, zoals herhalende dingen of regels die steeds terugkomen. Het draait erom dat je stap voor stap bedenkt hoe je een probleem kunt oplossen, net zoals een computer een reeks stappen volgt om iets te doen. Je zoekt naar regels en stappen om een probleem op te lossen en denkt logisch na over oplossingen.

Het is belangrijk dat leerlingen over computational thinking beschikken, omdat het helpt bij het ontwikkelen van analytisch en logisch denkvermogen, wat essentieel is in een wereld die steeds meer afhankelijk is van technologie.

Praktische voorbeelden: In een les moderne vreemde talen kun je computational thinking gebruiken om taalstructuren te analyseren, bijvoorbeeld door zinnen in delen op te breken. Leerlingen kunnen een animatie of spel ontwerpen met als doel hen te leren hoe ze complexe problemen kunnen opdelen in kleinere stappen en logische patronen kunnen herkennen. Hiervoor kunnen ze gebruik maken van programma's zoals Scratch. Daarnaast kunnen leerlingen ook een digitale escape room creëren. Tijdens het ontwerpen van deze escape room worden ze gestimuleerd om logisch en gestructureerd te denken. Tegelijkertijd gebruiken ze op een speelse en betekenisvolle manier een vreemde taal. Voor het maken van de escape room kunnen tools als Thinglink en Genially worden ingezet.

2. Mediawijsheid

Mediawijsheid is het vermogen om kritisch en bewust om te gaan met digitale media. Het omvat het begrijpen van de impact van media en digitale technologieën op jezelf en anderen — hoe ze opvattingen en gedrag kunnen beïnvloeden — en het veilig en verantwoord gebruiken ervan. In een les moderne vreemde talen kun je mediawijsheid gebruiken om de taalvaardigheden van leerlingen te versterken en hen tegelijkertijd bewust te maken van de impact van media op communicatie, cultuur en samenleving.

Een relevant thema binnen mediawijsheid is nepnieuws: onjuiste of misleidende informatie die als feit wordt gepresenteerd. Door leerlingen bewust te maken van het bestaan en de kenmerken van nepnieuws, leren zij om bronnen te beoordelen, feit van fictie te onderscheiden en beter geïnformeerde keuzes te maken in een digitale omgeving. Hiervoor kan je onze kaart *Slim Digitaal* gebruiken.

Praktische voorbeelden: Leerlingen kunnen social media posts, nieuwsartikelen of video's in de doeltaal analyseren om te ontdekken hoe media bepaalde boodschappen overbrengen. Het doel hiervan is om hen te leren betrouwbare bronnen te herkennen en inzicht te krijgen in hoe informatie wordt gepresenteerd en beïnvloed. Daarnaast kunnen ze een nieuwsuitzending maken als presentatie, waarin enkele nieuwsitems misleidend zijn. Het doel van deze activiteit is om leerlingen te helpen misleidende informatie te herkennen en deze kritisch te beoordelen, zodat ze beter begrijpen hoe ze informatie kunnen evalueren en de betrouwbaarheid ervan kunnen inschatten. Dit biedt niet alleen taal oefening, maar stimuleert ook kritisch denken over ethische aspecten van eigen gedrag binnen sociale media en over de betrouwbaarheid van informatie. Dit hoeft niet altijd per se in de doeltaal te gebeuren, aangezien dat soms te lastig kan zijn; het belangrijkste is dat leerlingen de inhoud goed begrijpen en erover kunnen nadenken.

3. Digitale informatievaardigheden

Digitale informatievaardigheden zijn het vermogen om informatie te zoeken, te beoordelen en te gebruiken met behulp van digitale middelen, zoals het internet, apps of digitale platforms. Dit betekent dat je weet waar je betrouwbare informatie kunt vinden, hoe je die informatie snel kunt opzoeken, en hoe je kunt beoordelen of iets echt klopt of misschien misleidend is. Ook leer je hoe je de gevonden informatie op een duidelijke manier kunt gebruiken, bijvoorbeeld in een presentatie, verslag of filmpje. Het is belangrijk dat leerlingen over digitale informatievaardigheden beschikken. De opkomst van generatieve AI (zoals ChatGPT, Copilot, Gemini, Perplexity, Claude, enz.) heeft de noodzaak voor digitale informatievaardigheden verder versterkt. In een les moderne vreemde talen kun je digitale informatievaardigheden gebruiken om informatie te zoeken en te evalueren in de doeltaal.

Praktische voorbeelden: Organiseer een opdracht waarbij leerlingen dezelfde informatie (met bronvermelding) in de doeltaal opvragen bij twee verschillende chatbots. Begeleid hen bij het stellen van de vragen, bijvoorbeeld door gebruik te maken van de functie 'zoeken' of 'deep research' binnen de geselecteerde chatbots. Laat de leerlingen de uitkomsten vergelijken en beoordelen: welke chatbot geeft de meest correcte en betrouwbare informatie, en waarom? Door deze informatie kritisch te analyseren, leren ze niet alleen de taal, maar ook hoe ze een chatbot effectief kunnen inzetten om informatie te verzamelen én betrouwbare bronnen te herkennen.

Daarnaast kunnen ze een schoolkrant of website maken waarin ze informatie presenteren die ze online hebben gevonden over een specifiek onderwerp. Het doel van

deze activiteit is om leerlingen te leren gericht informatie te zoeken en deze vervolgens in hun eigen woorden duidelijk en samenhangend weer te geven. Dit hoeft niet altijd per se in de doeltaal te gebeuren, aangezien dat soms te lastig kan zijn; het belangrijkste is dat leerlingen de inhoud goed begrijpen en erover kunnen nadenken.

4. Praktische ICT-vaardigheden

Praktische ICT-vaardigheden zijn de technische vaardigheden die nodig zijn om digitale apparaten en software effectief te gebruiken. Dit omvat bijvoorbeeld het werken met tekstverwerkers, e-mail, internet en andere digitale tools. Het is belangrijk dat leerlingen over praktische ICT-vaardigheden beschikken om optimaal gebruik te kunnen maken van digitale technologie en inzicht te krijgen in de werking van digitale apparaten. Het beheersen van vaardigheden zoals het gebruik van apparaten en het werken met software en apps is essentieel in een samenleving waarin digitale technologie een centrale rol vervult. In een les moderne vreemde talen kun je praktische ICT-vaardigheden gebruiken om taalvaardigheden te ontwikkelen en de digitale geletterdheid van leerlingen te versterken.

Praktische voorbeelden: Leer leerlingen hoe ze een professionele presentatie maken met software zoals PowerPoint, Google Slides of met een platform als Gamma, waarin AI wordt gebruikt. Besteed aandacht aan het gebruik van dia-indelingen, afbeeldingen en het toevoegen van links of video's. Bijvoorbeeld, leerlingen kunnen digitale vertaaltools zoals Google Translate of DeepL gebruiken om nieuwe woorden en zinnen te leren. Daarnaast kunnen ze online platforms zoals Quizlet gebruiken om flashcards te maken en te oefenen met specifieke ICT-woordenschat. Ook kunnen ze samenwerken via digitale platformen zoals Google Docs om samen te schrijven en te communiceren in de doeltaal.

3.3 Samenvattend

Met behulp van doordachte ontwerpprincipes, het TPACK-model als kapstok en het bewust integreren van de vier domeinen van digitale geletterdheid, kunnen moderne vreemde talen krachtige bijdragen leveren aan de basisvaardigheden van leerlingen. Zo wordt taalonderwijs niet alleen betekenisvoller, maar ook meer toekomstgericht. Door deze voorbeelden wordt duidelijk hoe de vier domeinen van DG op natuurlijke wijze

geïntegreerd kunnen worden in betekenisvol taalonderwijs. In het volgende deel beschrijven we hoe wij dit proces in onze werkgroep hebben aangepakt.

3.4 Procesbeschrijving

Onze werkgroep *Digitale Geletterdheid* bestond uit vier taaldocenten (Spaans, Frans, Duits en Engels) en twee vakdidactici: één gespecialiseerd in MVT en één in digitale geletterdheid. Wat ons bond, was dat we allemaal voor de klas stonden en in dit project wilden leren hoe we digitale middelen betekenisvol kunnen integreren in onze taallessen. We wilden vooral iets ontwikkelen dat écht werkte in de praktijk — geen papieren model, maar lesideeën die je morgen zou kunnen gebruiken, mits aangepast aan je eigen leerlingen en context.

We begonnen met een gezamenlijke verkenning: wat wisten we al over digitale geletterdheid in combinatie met taalonderwijs? In drie kleine groepjes onderzochten we literatuur en ontwerpprincipes in beide domeinen, de kerndoelen van MVT en digitale geletterdheid, en het bestaande aanbod van lesmateriaal — waaronder platforms die modules aanbieden voor scholen, docenten en leerlingen om digitale geletterdheid in de les te behandelen, zoals verzameld op de website van de SLO. Al snel merkten we dat er wel veel platforms waren, maar dat de koppeling met taalonderwijs vaak ontbrak, of alleen was uitgewerkt voor het vak Nederlands. Dat bevestigde voor ons dat wat wij aan het ontwikkelen waren, echt een aanvulling betekende.

Ons doel was niet om alles vanaf nul te bedenken. In plaats daarvan wilden we bestaand materiaal en ideeën herwerken met de bril van digitale geletterdheid en vakdidactiek op. We gebruikten ontwerpprincipes uit het taalonderwijs — met de *Schijf van Vijf* voor taalverwerving (Westhoff, 2008), zoals toegepast in ontwerpprincipes voor betekenisvol taalonderwijs (Rijlaarsdam, 2020), als leidraad — en principes uit digitale didactiek, waaronder het TPACK-model (Koehler & Mishra, 2006), en aandacht voor digitale toegankelijkheid, duurzaamheid en veiligheid.

Elke docent ontwikkelde een eigen opdracht waarin digitale vaardigheden op een betekenisvolle manier geïntegreerd werden in de doeltaal. Daarbij hebben we gewerkt met de volgende projecten:

- Spaans: *Mi vida y tu cultura* — leerlingen maken in groepjes een digitale blog, vormgegeven met Canva en Padlet. De blog bevat drie onderdelen: persoonlijke informatie in het Spaans, een culturele vergelijking van eten en klimaat (in het

Nederlands), en een creatief Spaans verhaal over het dagelijks leven van een fictief personage.

- Frans: *Le journal scolaire* — leerlingen creëren in groepjes een schoolkrant of website in het Frans, met verplichte en keuzeteksten (o.a. *ma journée idéale*, interview, cultuurartikelen). Daarbij leren ze werken met authentieke bronnen, AI-tools slim inzetten, en kritisch omgaan met media.
- Duits: *Droomhuis* — leerlingen ontwerpen een visueel ondersteunde presentatie over hun droomhuis in het Duits. Daarbij oefenen ze met computational thinking (zinstructuren herkennen en variëren), digitale informatievaardigheden (bronvermelding), praktische ICT-vaardigheden (Canva of PowerPoint) en mediawijsheid (verantwoord gebruik van beeldmateriaal).
- Engels: *Travel video* — leerlingen maken een reisvideo over een Engelstalig land, waarin ze spreekvaardigheid, storytelling en eenvoudige videobewerking combineren. Ze werken aan mediawijsheid en informatievaardigheden door kritisch met beeld, geluid en bronnen om te gaan.

Tijdens het ontwerpen en testen van de opdrachten hebben we veel geëxperimenteerd en onze ideeën stap voor stap verfijnd. In de uitwisseling tussen verschillende talen bleek telkens weer hoe belangrijk het was om goed te kijken naar de didactische en technische mogelijkheden binnen elk vak en elke doelgroep. Door onderlinge feedback en collegiale consultatie scherpten we ons materiaal steeds verder aan.

Sommige ideeën ontstonden ook spontaan tijdens het werken. Zo realiseerden we ons gaandeweg dat leerlingen vaak wel leren dát ze kritisch moeten zijn op informatie, maar niet hoe. Daaruit ontstond het idee voor een aanvullende kaart voor digitale geletterdheid, met concrete aandachtspunten en visueel aantrekkelijk vormgegeven met behulp van AI-tools en Canva. Dit product — dat we de naam *Slim Digitaal* hebben gegeven — was oorspronkelijk niet als projectdoel voorzien, maar groeide uit tot een volwaardig extra hulpmiddel voor in de lespraktijk.

Daarnaast merkten we tijdens het uitwerken van onze opdrachten dat er behoefte was aan meer overzicht voor docenten: waar liggen precies de raakvlakken tussen de kerndoelen voor MVT en die voor Digitale Geletterdheid? Daarom ontwikkelden we samen een tabel met raakvlakken tussen de kerndoelen MVT en Digitale Geletterdheid. Deze tabel biedt in één oogopslag inzicht in welke aspecten van digitale geletterdheid zich

goed laten koppelen aan specifieke taalvaardigheidsdoelen. Het is bedoeld als praktisch hulpmiddel bij het ontwerpen of aanpassen van taallessen waarin DG op een natuurlijke manier geïntegreerd wordt. Ook dit product was in eerste instantie niet gepland, maar groeide uit de behoefte van het team om meer houvast te bieden voor collega's die met deze integratie aan de slag willen.

De samenwerking verliep prettig. Iedereen had vanaf het begin duidelijk welke taken hij of zij oppakte, en leverde die op tijd aan. We werkten vooral online, in korte sessies van maximaal twee uur, ondersteund door een gedeelde Drive en chatgroep. Daarnaast kwamen we vier keer fysiek samen met het hele team. In die bijeenkomsten bespraken we elkaars ontwerpen, gaven we feedback en werkten we plannen verder uit. We stemden ook regelmatig af met de andere werkgroepen, waarbij nieuwe inzichten ons stimuleerden om onze lesideeën verder te versterken. Dit voortdurende proces van gezamenlijk ontwikkelen heeft niet alleen de kwaliteit van het materiaal verhoogd, maar ook ons eigen inzicht in het ontwerpen van betekenisvol en digitaal ondersteund taalonderwijs verdiept.

Voor ons was het cruciaal dat alles wat we ontwikkelden bruikbaar is in de klas. We weten hoe weinig tijd een docent heeft om 'iets extra's' te doen. Onze lesideeën zijn daarom compact, helder uitgelegd, en voorzien van een lesplan en rubric. Natuurlijk moet je ze nog aanpassen aan je eigen leerlingen, maar de basis staat. En misschien nog belangrijker: alles wat we ontwikkelden, ontstond vanuit de praktijk, in dialoog met de theorie — en niet andersom. Juist die balans zorgde ervoor dat de ontwerpen bruikbaar, motiverend en realistisch zijn voor elke docent die met digitale geletterdheid aan de slag wil. Daarnaast verwezen we in onze lesvoorbereidingen regelmatig naar hulpmiddelen als de Slim Digitaal-kaart en de tabel met raakvlakken tussen de kerndoelen voor MVT en DG. Deze materialen ondersteunen collega's bij het praktisch integreren van DG in hun eigen lessen.

4 Jouw rol als docent

Zoals eerder besproken vraagt het integreren van digitale geletterdheid in het MVT-onderwijs ook om een herijking van de rol van de docent. Je bent daarbij niet alleen vakspecialist, maar ook begeleider van het leerproces en coach in het gebruik van digitale middelen.

In een digitale leeromgeving help je leerlingen niet alleen bij het leren van de doeltaal, maar ook bij het kritisch omgaan met informatie, het bewust inzetten van technologie en het effectief samenwerken online. Dit vraagt om nieuwe vaardigheden: je stimuleert kritisch denken, zorgt voor een veilige (digitale) leeromgeving en houdt rekening met verschillen in digitale vaardigheden binnen de klas.

Zie je rol hierin vooral als mediator en procesbegeleider. Je ondersteunt leerlingen niet alleen inhoudelijk, maar begeleidt hen ook in samenwerking, zelfregulatie en een reflectieve leerhouding binnen digitale contexten.

Om deze rol goed te vervullen is het belangrijk om klein te beginnen en jezelf blijvend te professionaliseren — niet alleen vakinhoudelijk, maar ook digitaal. Reflecteer regelmatig op je aanpak: wat werkt, wat kan beter, en wat kun je van collega's leren? Door ervaringen te delen met collega's ontstaat een cultuur van gezamenlijke groei en uitwisseling.

Introduceer digitale middelen geleidelijk. Niet alle leerlingen zijn even digitaal vaardig. Plan daarom tijd in om samen nieuwe tools of digitale omgevingen te verkennen. Begin met een korte, gerichte instructie zodat iedereen op hetzelfde startniveau zit (Boie et al., 2023).

Door digitale geletterdheid steeds bewust te koppelen aan taaldoelen — bijvoorbeeld door leerlingen een digitale woordenschat poster of een vlog in de doeltaal te laten maken — versterk je beide vaardigheden op een natuurlijke manier. Let daarbij ook op het niveau van je leerlingen: van vmbo tot en met vwo kun je op elk niveau betekenisvolle opdrachten in de doeltaal vormgeven. Op lagere ERK-niveaus kun je daarbij eenvoudiger taalgebruik en visuele ondersteuning inzetten. Waar nodig kan (gedeeltelijk) gebruik van het Nederlands helpen om de inhoud toegankelijk te houden en de overstap naar de doeltaal te ondersteunen (Expertisecentrumnederlands, 2022). Bovendien draagt het bewust reflecteren op taalstructuren, woordenschat en tekstopbouw in de vreemde taal ook bij aan de taalbewustwording en de versterking van de Nederlandse taalvaardigheid. Leerlingen ontwikkelen metacognitieve strategieën die hen ondersteunen bij het begrijpen en produceren van teksten in zowel de doeltaal als in het Nederlands.

Door zelf bewust en flexibel om te gaan met digitale middelen en dit zichtbaar te maken in je lespraktijk, geef je leerlingen het voorbeeld dat leren en technologie samen kunnen gaan. Zo worden taal- en digitale competentie geïntegreerd én betekenisvol geoefend.

5 Meer weten?

Wil je verder aan de slag met digitale geletterdheid binnen het moderne vreemdetalenonderwijs? Bekijk dan:

- Onze kennisclip over digitale geletterdheid in de MVT-les (met praktische voorbeelden en tips voor implementatie).
- De tabel met kerndoelen en opdracht ideeën, waarin je eenvoudig koppelingen ziet tussen digitale en taaldoelen.
- De kaart Slim Digitaal, een praktisch hulpmiddel om met leerlingen kritisch te kijken naar informatie en nepnieuws te herkennen.

Daarnaast zijn er veel platforms met ondersteunend materiaal:

- [Levende Talen](#) – biedt onderwijsmateriaal en praktijkvoorbeelden.
- [SLO.nl – digitale geletterdheid](#)
- [Taalwijs.nu](#) – biedt digitale tools, lesvoorbeelden en materialen gebaseerd op het ERK.

Door deze bronnen te benutten kun je je lessen verrijken en je leerlingen stap voor stap begeleiden in taal én digitale vaardigheden.

Veel succes en plezier!

Bibliografie

- Biletska, I. O., Paladieva, A. F., Avchinnikova, H. D., & Kazak, Y. Y. (2021). The use of modern technologies by foreign language teachers: developing digital skills. *Linguistics and Culture Review*, 5(S2), 16-27
- Boie, M. A. K., Dalsgaard, C., & Caviglia, F. (2024). Digital instinct—A keyword for making sense of students' digital practice and digital literacy. *British Journal of Educational Technology*, 55, 668–686. <https://doi.org/10.1111/bjet.13398>
- Clemens, J. (2021). *Digitale geletterdheid (deel 1): Een uitdaging voor het (taal)onderwijs*. Didactiek Nederlands – Handboek. Geraadpleegd op 4 juni 2025, van <https://didactieknederlands.nl/handboek/2021/01/digitale-geletterdheid-deel-1-een-uitdaging-voor-het-taalonderwijs/>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.
- Kessler, G. (2018). Technology and the future of language teaching. *Foreign Language Annals*, 51(1), 205–218. <https://doi.org/10.1111/flan.12318>
- Hafner, C. A., Chik, A., & Jones, R. H. (2015). Digital literacies and language learning. *Language Learning & Technology*, 19(3), 1–7. <https://doi.org/10.10125/44475>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The Power of Feedback*. Review of Educational Research, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Nash, C. (2020). Report on Digital Literacy in Academic Meetings during the 2020 COVID-19 Lockdown. *Challenges*, 11(2), 20. <https://doi.org/10.3390/challe11020020>
- *OECD Future of Education and Skills 2030 Conceptual Learning Compass 2030*. (2019). OECD Future of Education and Skills 2030 Concept Note. In *OECD Future of Education and Skills 2030*. Geraadpleegd op 28 januari 2025, van <https://www.oecd.org/education/2030-project/learning/learning-compass-2030>
- Rijlaarsdam, G. (2020). Didactiek van het schrijfonderwijs: Van ontwerpprincipes naar onderwijspraktijk. *Levende Talen Magazine*, 107(3), 10-17.
- SLO. (2024). *Digitale geletterdheid*. Geraadpleegd op 6 mei 2025, van <https://www.slo.nl/thema/meer/basisvaardigheden/digitale-geletterdheid/>
- SLO. (2023). *Inhoudskaart - basisvaardigheden digitale geletterdheid*. Geraadpleegd op 5 mei 2025, van <https://www.slo.nl/basisvaardigheden>

- Van de Guchte, M., Wakelkamp, I., & Hassemer, M. (2024). Vakvernieuwing moderne vreemde talen: Taalvaardig binnen een kennisrijk curriculum. *Levende Talen Magazine*, 111(4 SPECIAL), 18–22. Geraadpleegd op 6 mei 2025, van <https://lt-tijdschriften.nl/ojs/index.php/ltm/article/view/2413>
- Voogt, J., Fisser, P., Roblin, N. P., Tondeur, J., & van Braak, J. (2013). Technological pedagogical content knowledge—a review of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(2), 109–121. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2012.00487.x>
- Westhoff, G. J. (2008). Een ‘Schijf van Vijf’ voor het vreemdetalenonderwijs (revisited). Deventer.