

Meer onderwijs en sociale inclusie voor speciale onderwijsbehoeften

Curriculumkader bestaande uit de 8 sleutelcompetenties voor een leven lang leren en de integratie van ICT om kinderen met een licht verstandelijke beperking te onderwijzen.



Jaarverslag 1

2023-2024

Partnerorganisaties

België OID :E10062642

Turkije OID : E102201187

Turkije OID : E10075717

Slovenië OID : E10090040

Griekenland OID : E10295362

Roemenië OID : E10144290

Overeenkomst nr.: 2022-BE02-KA220-SCH-000088041



Erasmus+

Index

Introductie	3
Projectdoelstellingen en context	3
1. Verbetering van het bijzonder onderwijs door middel van digitale innovatie op de behoefteanalyse	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
2. Kerncompetenties	5
4. Matrix van het curriculumkader	10
Gedetailleerd curriculumkader	17
Meertalige competentie	24
Wiskundige competentie en competentie in wetenschap, technologie en techniek	31
Digitale competentie	37
Persoonlijke, sociale vaardigheden en leren leren	49
Burgerzin	56
Competentie op het gebied van ondernemerschap	60
Competentie op het gebied van cultureel bewustzijn en expressie	65
Bibliografie	73

Introductie

Dit CURRICULUM-kader is gebaseerd op het rapport van de behoeftenanalyse¹ die is uitgevoerd in het kader van het Erasmus KA220 SCH-project getiteld "Meer onderwijs en sociale inclusie voor speciale onderwijsbehoeften", met het projectnummer 2022-1-BE02-KA220-SCH 000088041.

In het kader van het project, met als doel de behoeften van leerlingen in het speciaal onderwijs, opvoeders, ondersteunend personeel en gezinnen te bepalen, is een platform voor afstandsonderwijs uitgewerkt door strategieën en methodologieën te ontwikkelen om aan deze behoeften te voldoen.

Het MESI4SEN project heeft als doel het sociale en academische succes van leerlingen in het bijzonder onderwijs te versterken in periodes waarin zij om uiteenlopende redenen hun opleiding niet kunnen voortzetten en/of tijdens de periode buiten school. Leraren die werken met leerlingen die speciaal onderwijs nodig hebben, zullen worden opgeleid op het gebied van digitale competentie, zodat ze hun eigen originele onderwijsmateriaal kunnen ontwikkelen, en we hebben inhoud geproduceerd die de gezinnen van deze leerlingen in staat zal stellen meer bewuste verantwoordelijkheid te nemen voor de ontwikkeling van hun kinderen.

Projectdoelstellingen en context

Het project heeft als doel om de onderwijsprocessen van leerlingen in het bijzonder onderwijs (kinderen met een licht verstandelijke beperking - LVB) effectiever en inclusiever te maken. Hoewel het doel is om de onderwijsbehoeften van de doelgroep van studenten/gezinnen en leraren in kaart te brengen en de sociale en academische ontwikkeling van deze studenten te ondersteunen via het platform voor afstandsonderwijs in moeilijke tijden zoals de pandemieperiode, neemt het een visie aan om ongelijkheden in het onderwijs te verminderen.

1. Verbetering van het speciaal onderwijs door middel van digitale innovaties op basis van een behoefteanalyse

Als reactie op het evoluerende onderwijslandschap, met name op het gebied van bijzonder onderwijs, heeft het Erasmus KA220 SCH-project, getiteld "Meer onderwijs en sociale inclusie voor speciale onderwijsbehoeften" (MESI4SEN), tot doel de onderwijsprocessen voor leerlingen en leerkrachten in het bijzonder onderwijs te verbeteren in uitdagende tijden zoals pandemieën. Door middel van een uitgebreide behoefteanalyse beschrijft het project cruciale

¹ https://docs.google.com/document/d/16TmB8Jc9T7t41br0ZuwMuVn_CpbzTYOH/edit en <https://docs.google.com/document/d/1UDd-711jx1ZySDDLyD9yqNKHYGabB0Ho/edit?rtpof=true>

verbeterpunten en stelt het innovatieve strategieën voor om effectief op deze behoeften in te spelen.

De behoefteanalyse, die profielen van leerlingen, leerkrachten en gezinnen omvat, onthult een spectrum van uitdagingen en kansen binnen het landschap van het bijzonder onderwijs. Studentenprofielen belichten uiteenlopende behoeften in verschillende leeftijdsgroepen, met verschillende niveaus op het gebied van basisvaardigheden, communicatie, onafhankelijkheid en motoriek. Lerarenprofielen benadrukken een digitale kloof, met verschillen in digitale competenties die het effectieve gebruik van online leermiddelen en -bronnen belemmeren. Ook gezinsprofielen geven over het algemeen een positief beeld van digitale competentie, hoewel er op bepaalde gebieden tekortkomingen zijn vastgesteld.

Op basis van deze ideeën stelt het project verschillende manieren voor om het bijzonder onderwijs te verbeteren met behulp van ICT-technologie en ervoor te zorgen dat iedereen zich betrokken voelt. Belangrijke suggesties zijn onder andere het leren van leraren en gezinnen hoe ze digitale hulpmiddelen beter kunnen gebruiken, zodat iedereen kan profiteren en meer vertrouwen heeft in het gebruik van technologie. Ook het creëren van een speciaal online leerplatform wordt benadrukt als een cruciale stap. Dit platform zou boeiende en inclusieve lessen aanbieden die voldoen aan de unieke behoeften van studenten in het bijzonder onderwijs.

Het hoofddoel van het project is om leermateriaal te maken specifiek voor studenten met speciale behoeften. Deze materialen werden zo ontwikkeld dat ze optimaal aansluiten bij de leerbehoeften van iedere student. Daarbij maken we gebruik van uiteenlopende communicatievormen en manieren van informatieoverdracht, zodat iedereen actief kan deelnemen en zich welkom en inbegrepen voelt. Er zijn ook speciale programma's om studenten te helpen hun onderwijs vaardigheden te verbeteren en hun families meer bij hun opleiding te betrekken. Dit helpt bij het creëren van een ondersteunende en inclusieve leeromgeving voor iedereen.

Tegelijkertijd is het belangrijk om de technologie die beschikbaar is voor zowel scholen als gezinnen te verbeteren. Dit betekent dat iedereen eerlijke toegang moet hebben tot digitale tools en middelen. Het project heeft ook tot doel gepersonaliseerde hulp te bieden bij het leren en programma's om de gezondheid en het welzijn van studenten te ondersteunen. Door dit te doen, hoopt het project studenten met speciale behoeften te helpen onafhankelijker te worden en hen klaar te stomen voor succes op school en in het leven.

Naarmate het project vordert, is het van cruciaal belang om regelmatig zaken te controleren en indien nodig te wijzigen. Dit helpt bij het verbeteren van de strategieën en activiteiten en ontstane best practices. Door samen te werken, creatief te zijn en ervoor te zorgen dat iedereen erbij wordt betrokken, kan het MESI4SEN project een positieve transformatie teweegbrengen in het bijzonder onderwijs, waarbij de rechten en het potentieel van elke leerling worden verdedigd, ongeacht zijn of haar capaciteiten of omstandigheden.

Tot slot dient het MESI4SEN-project als een voorbeeld van hoop en vooruitgang in het bijzonder onderwijs door gebruik te maken van ICT-tools en -methoden (informatie- en communicatietechnologie) om alle deelnemers te helpen, onderwijsresultaten te verbeteren

en inclusiviteit in de samenleving te waarborgen. Met sterke toewijding en teamwork wil het project de weg vrijmaken voor een meer rechtvaardige en inclusieve toekomst, waar elk individu de kans krijgt om te gedijen en een zinvolle bijdrage te leveren aan de samenleving.

Het MESI4SEN-project, dat tot doel heeft het buitengewoon onderwijs te verbeteren door middel van digitale innovatie en inclusieve praktijken, sluit rechtstreeks aan bij de aanbeveling van de Raad van de Europese Unie over sleutelcompetenties voor een leven lang leren van mei 2018 (Bureau voor publicaties van de Europese Unie, 2019). Deze aanbeveling belicht essentiële vaardigheden die mensen gedurende hun hele leven moeten ontwikkelen om te blijven leren en groeien. MESI4SEN richt zich op het helpen van studenten met speciale behoeften, leraren en gezinnen door de kloof in digitale vaardigheden te overbruggen, inclusieve leeromgevingen te creëren en persoonlijke ondersteuning te bieden. Door dit te doen, ondersteunt het project de ontwikkeling van sleutelcompetenties zoals het gebruik van digitale tools, effectief communiceren en deel uitmaken van een diverse gemeenschap. Door deze inspanningen helpt MESI4SEN individuen de vaardigheden op te bouwen die ze nodig hebben om te slagen in een steeds veranderende wereld, in lijn met het doel van de Raad om leerlingen in staat te stellen levenslange prestaties te leveren. De Raad van de Europese Unie heeft een aanbeveling aangenomen over 8 sleutelcompetenties voor een leven lang leren om in te spelen op de veranderende behoeften van individuen in de snel veranderende wereld van vandaag. Naarmate globalisering, technologische vooruitgang en maatschappelijke verschuivingen het landschap van onderwijs en werkgelegenheid blijven hervormen, wordt het steeds belangrijker om mensen de vaardigheden en kennis te geven die nodig zijn om hun hele leven in verschillende contexten te gedijen (Figel, 2007).

Op 22 mei 2018 heeft de Raad van de Europese Unie de nieuwe aanbevelingen over acht sleutelcompetenties voor een leven lang leren aangenomen (Bureau voor publicaties van de Europese Unie, 2019). Daarbij heeft zij de in 2006 gepubliceerde richtsnoeren geactualiseerd en de bevoegdheden aangepast aan de voortdurend veranderende situatie van het hedendaagse Europa. Zoals gedefinieerd door de Raad, zijn de sleutelcompetenties "essentieel voor de burgers voor persoonlijke ontplooiing, een gezonde en duurzame levensstijl, inzetbaarheid, actief burgerschap en sociale inclusie". Het zijn daarom belangrijke elementen voor alle individuen, die van invloed zijn op de meest cruciale aspecten van hun dagelijks leven en toekomst. De aanbevelingen van de Raad dienen als referentiepunt voor beleidsmakers en belanghebbenden en moeten worden toegepast in het onderwijsbeleid van de lidstaten (Bureau voor publicaties van de Europese Unie, 2019).

2. Kerncompetenties

In het licht van de voortdurende veranderingen in de hedendaagse wereld heeft de Raad de aanbevelingen van 2006 vervangen.

Als de belangrijkste kennis, vaardigheden en attitudes van de burgers van vandaag heeft de instelling het volgende aangegeven ("Sleutelcompetenties: Aanbevelingen van de Raad van de Europese Unie vanaf 2018", 2024):

1. Geletterdheid
2. Meertalige competentie
3. Wiskundige competentie en competentie in wetenschap, technologie en techniek
4. Digitale competentie
5. Persoonlijke, sociale en lerende competentie
6. Burgerschap competentie
7. Competentie op het gebied van ondernemerschap
8. Competentie op het gebied van cultureel bewustzijn en expressie.

Door deze 8 kerncompetenties, zoals digitale vaardigheden, kritisch denken, communicatie en ondernemerschap, in kaart te brengen en te promoten, wil de aanbeveling individuen in staat stellen zich aan te passen aan nieuwe uitdagingen, kansen te grijpen en effectief bij te dragen aan de samenleving. Daarnaast wordt in de aanbeveling het belang benadrukt van inclusief onderwijs, om ervoor te zorgen dat alle individuen, ongeacht hun achtergrond, toegang hebben tot hoogwaardige leerervaringen die hun persoonlijke en professionele ontwikkeling bevorderen.

Uiteindelijk weerspiegelt de goedkeuring van deze aanbeveling het engagement van de Europese Unie om levenslang leren te bevorderen als een fundamenteel instrument voor individuele empowerment, sociale cohesie en economische welvaart in een wereld die steeds meer met elkaar verbonden is.

Volgens het Publicatiebureau van de Europese Unie (2019) moeten mensen vandaag de dag veel vaardigheden leren om goede banen te kunnen vinden en actief deel uit te kunnen maken van de samenleving. Ze moeten samenwerken om een omgeving te creëren waarin alle jongeren kwaliteitsonderwijs kunnen krijgen, ongeacht hun achtergrond. Onze kennis, vaardigheden en houding dragen ertoe bij dat Europa innovatiever, productiever en concurrerender wordt. Veranderingen in de wereld betekenen dat we gedurende ons hele leven nieuwe vaardigheden moeten blijven leren. Vaardigheden als kritisch denken, verstandig gebruik maken van media en goed kunnen communiceren zijn in de complexe wereld van vandaag erg belangrijk. Digitale vaardigheden zijn ook cruciaal voor een leven lang leren, evenals vaardigheid in lezen, wiskunde en wetenschappen. Europa streeft ernaar wereldwijd concurrerend te zijn, dus we moeten nieuwe ideeën en ondernemerschap aanmoedigen. Maar niet iedereen krijgt de hulp die ze nodig hebben van scholen, en sommige mensen raken achterop. Recente studies tonen aan dat ongeveer een op de vijf Europese studenten moeite heeft met lezen, schrijven en rekenen. Dit is zorgwekkend en we moeten meer doen om hen te helpen. In mei 2018 was er een belangrijke aanbeveling over acht belangrijke vaardigheden die we allemaal in ons leven zouden moeten leren. Het actualiseert een eerdere aanbeveling uit 2006 om beter bij de wereld van vandaag te passen. Maar enkel zeggen welke vaardigheden we nodig hebben, is niet genoeg. Daarom geeft de nieuwe aanbeveling ook ideeën en voorbeelden van goede manieren om deze vaardigheden te leren.

Landen moeten leraren en scholen meer helpen. Ze moeten lesgeven in verschillende vakken en samenwerken met bedrijven om studenten praktijkervaringen te geven. Elke student moet de kans krijgen om te leren over het starten van een bedrijf terwijl ze op school zitten. Ook moeten de doelen van de Verenigde Naties om de wereld beter te maken deel uitmaken van wat studenten leren. Deze dingen kunnen studenten helpen om nu en in de toekomst belangrijke vaardigheden te leren (Directoraat-generaal Onderwijs, Jongerenzaken, Sport en Cultuur, 2019). Navracsics (2019), commissaris voor Onderwijs, Cultuur, Jongerenzaken en Sport, is van mening dat de geschetste aanbevelingen besluitvormers in het onderwijs, leerkrachten en studenten zullen helpen. De nadruk wordt gelegd op collectieve inspanningen om te zorgen voor gelijke toegang tot onderwijs voor elk kind en elke jongere, en zo een echte Europese onderwijsruimte te bevorderen.

3. De acht kerncompetenties voor levenslang leren, met integratie van ICT om onderwijs te bieden aan kinderen met een lichte verstandelijke beperking

De 8 kerncompetenties voor levenslang leren zijn cruciaal voor de ontwikkeling van de vaardigheden en kennis die nodig zijn voor succes in de wereld van vandaag (Bureau voor publicaties van de Europese Unie, 2019). Bij het lesgeven aan kinderen met een lichte verstandelijke beperking (MID) met behulp van informatie- en communicatietechnologie (ICT), is het essentieel om activiteiten op maat te maken om deze competenties te omvatten (Alemu, 2015).

Onderstaand voorbeeld laat zien hoe ICT kan worden ingezet om elke competentie aan te leren.

1. **Geletterdheid:** Gebruik interactieve e-books en educatieve software die tekstmarkering, gesproken tekst en interactieve activiteiten bieden om de lees- en begripvaardigheden te verbeteren. Moedig studenten aan om online teksten, forums en educatieve websites te gebruiken om hun geletterdheid te verbeteren.
2. **Meertalige competentie:** Faciliteer online samenwerkingsprojecten en -activiteiten die teamwerk, communicatie en sociale interactie bevorderen. Moedig kinderen aan om deel te nemen aan online community's of forums die verband houden met hun interesses, waar ze ideeën kunnen delen, zich kunnen uiten en digitale burgerschapsvaardigheden kunnen ontwikkelen.
3. **Wiskundige competentie** en competentie in wetenschap, technologie en techniek: Gebruik educatieve apps en games die zich richten op fundamentele wiskundige concepten zoals tellen, basisbewerkingen en probleemoplossing. Interactieve simulaties en virtuele manipulaties kunnen praktische ervaringen bieden om rekenvaardigheden te versterken op een manier die boeiend en toegankelijk is.
4. **Digitale competentie:** Leer kinderen hoe ze door digitale apparaten kunnen navigeren, veilig online toegang kunnen krijgen tot informatie en basissoftwaretoepassingen kunnen gebruiken. Laat ze kennismaken met ondersteunende technologieën zoals tekst-naar-spraak of spraakherkenningssoftware die hun leerbehoeften kunnen ondersteunen.
5. **Persoonlijke, sociale en leercompetentie:** Gebruik ICT om gepersonaliseerde leerervaringen te bieden die zijn afgestemd op de capaciteiten en leervoorkeuren van elk kind. Integreer adaptieve leerplatforms en educatieve software die de moeilijkheidsgraad aanpassen op basis van individuele vooruitgang, waardoor een gevoel van autonomie en zelfgestuurd leren wordt bevorderd.
6. **Burgerschapscompetentie:** Betrek kinderen bij activiteiten waarbij ze informatie uit verschillende online bronnen moeten analyseren, evalueren en synthetiseren. Leer ze hoe ze geloofwaardige informatie kunnen onderscheiden, vooroordelen kunnen detecteren en weloverwogen beslissingen kunnen nemen in het digitale tijdperk. Moedig ze aan om deel te nemen aan online debatten of discussies waar ze verschillende standpunten en argumenten kritisch kunnen beoordelen.

7. **Ondernemerschap:** Laat kinderen kennismaken met creatieve tools zoals digitale kunstsoftware, apps voor muziekcompositie of codeerplatforms, zodat ze hun interesses kunnen verkennen en zich kunnen uiten via digitale media. Moedig hen aan om hun eigen projecten te ontwikkelen en na te streven, waarbij creativiteit, probleemoplossing en initiatief worden bevorderd.
8. **Cultureel bewustzijn en expressiecompetentie:** Gebruik ICT om kinderen bloot te stellen aan verschillende culturen, talen en perspectieven door middel van multimediate bronnen, virtuele rondleidingen en online culturele uitwisselingen. Moedig ze aan om digitale artefacten te maken, zoals video's, presentaties of blogs die hun culturele identiteit en ervaringen weerspiegelen.

Door ICT te integreren in onderwijspraktijken voor kinderen met een milde verstandelijke beperking, kunnen opvoeders deze sleutelcompetenties effectief ontwikkelen, waardoor studenten in staat worden gesteld om levenslang te leren en toegerust te zijn om te gedijen in een digitale samenleving (Alemu, 2015).

4. Matrix van het curriculumkader

In deze tabel krijgen de 8 domeinen een algemene definitie en worden de specifieke competenties vermeld die binnen deze domeinen gebruikt kunnen worden.

Wat de specifieke competenties betreft, zijn er enkele specifieke voorbeelden van het gebruik van ICT voor leerkrachten en ouders/zorgverleners om les te geven aan kinderen met een LVB.

Onderwijs geven aan kinderen met een licht verstandelijke beperking (LVB)					
De 8 domeinen	Algemene definitie	ICT gebruiken om kinderen met MID te onderwijzen voor deze competenties	De nodige competenties binnen de domeinen en hun definitie	<u>Specifieke voorbeelden van het gebruik van ICT om kinderen met MID binnen dit domein les te geven</u>	
				<u>Voor leraren</u>	<u>Voor ouders/zorgverleners</u>
Geletterdheid	Geletterdheid verwijst naar het vermogen van individuen om te begrijpen, te interpreteren en effectief te communiceren door middel van verschillende vormen van geschreven taal. Voor kinderen met een lichte verstandelijke beperking omvat geletterdheid het ontwikkelen van fundamentele lees-, schrijf- en begripsvaardigheden die nodig zijn voor functionele	Gebruik interactieve e-books en educatieve software die tekstmarkering, gesproken tekst en interactieve activiteiten bieden om de lees- en begripsvaardigheden te verbeteren. Moedig studenten aan om zich bezig te houden met online teksten, forums en educatieve websites	• Gepersonaliseerde interventie • Rapporteren aan de levenservaring en gezinsomgeving van de student • Multisensorische aanpak • Flexibele tijdsplanning • Gebruik technologie • Samenwerkend leren • Beloningssysteem • Betrokkenheid van de ouders	Voorbeelden worden aan het einde van dit document gegeven in " Detailed Curriculum Framework "	Voorbeelden worden aan het einde van dit document gegeven in " Detailed Curriculum Framework "

	communicatie en deelname aan educatieve en sociale contexten.	om hun geletterdheid te verbeteren.	• Evalueer vaak en dynamisch		
Meertalige competentie	Meertalige competentie verwijst naar de vaardigheid om effectief en op de juiste manier gebruik te maken van verschillende talen voor communicatiedoeleinden. Het omvat geletterdheid, waaronder begrip, expressie en interpretatie van ideeën in mondelinge en schriftelijke vorm, binnen diverse maatschappelijke en culturele contexten. Meertalige competentie omvat ook historische en interculturele dimensies, waardoor bemiddeling tussen verschillende talen en media wordt vergemakkelijkt. Zoals uiteengezet in het Gemeenschappelijk Europees Referentiekader, kan het gaan om het onderhouden en verbeteren van de moedertaalvaardigheid, evenals het verwerven van officiële talen van verschillende landen.	Meertalige competentie omvat het integreren van toegankelijke bronnen en meertalige inhoud in interactieve leerplatforms. Visuele hulpmiddelen, symbolen en geïndividualiseerde instructie worden gebruikt om tegemoet te komen aan uiteenlopende leerbehoeften, terwijl samenwerkingsomgevingen interactie met leeftijdsgenoten en taalverwerving bevorderen. Leraren krijgen training en ondersteuning om ICT-tools effectief te implementeren, de voortgang te beoordelen en gerichte feedback te geven. Door deze strategieën worden kinderen met MID in staat gesteld om	• Talenkennis • Communicatieve vaardigheden • Cultureel bewustzijn • Cognitieve flexibiliteit • Interculturele competentie • Strategieën voor het leren van talen • Blootstelling aan taal • Geïntegreerd curriculum • Ondersteunende omgeving • Gespecialiseerde instructie		

		meertalige competentie te ontwikkelen en te gedijen in verschillende taalkundige contexten.			
Wiskundige competentie en competentie in wetenschap, technologie en techniek	Competentie verwijst naar het vermogen om wiskundige concepten en redeneringen effectief te gebruiken om diverse uitdagingen in het dagelijks leven aan te gaan. Geworteld in een solide basis van rekenvaardigheid, legt het de nadruk op probleemoplossende vaardigheden en praktische toepassing. Deze competentie omvat de bekwaamheid en bereidheid om wiskundige methodologieën en representaties, zoals formules, modellen en grafieken, in verschillende mate toe te passen als dat nodig is.	Ondersteunende technologieën zoals schermlezers, spraak-naar-tekstsoftware en alternatieve invoerapparaten kunnen worden geïntegreerd om tegemoet te komen aan studenten met verschillende vaardigheden en leerstijlen. Het waarborgen van de toegankelijkheid van alle ICT-bronnen is essentieel om tegemoet te komen aan de uiteenlopende behoeften van studenten met een lichte verstandelijke beperking. Door samen te werken met professionals in het speciaal onderwijs en ICT-specialisten kunnen leraren de meest	• Gedifferentieerde instructie • Gebruik te maken van fenomenen/relaties/wetmatigheden/structuren uit de directe omgeving • Vereenvoudigde en gestructureerde instructies • Genoeg tijd en herhalingen • Effectieve leeromgeving • Interactieve en boeiende activiteiten • Samenwerkend leren • Gebruik van technologie		

		geschikte technologische oplossingen voor hun leerlingen identificeren en implementeren.			
Digitale competentie	Digitale competentie omvat een goed en verantwoord gebruik van digitale technologieën in verschillende domeinen, zoals leren, werken en maatschappelijke betrokkenheid. Het omvat vaardigheden zoals informatievaardigheden, effectieve communicatie, mediageletterdheid, creatie van digitale inhoud, inclusief programmeren, het waarborgen van veiligheid in digitale omgevingen, waaronder welzijn en cyberbeveiliging, inzicht in intellectueel eigendom, probleemoplossing en kritisch denken.	Leer kinderen hoe ze door digitale apparaten kunnen navigeren, veilig online toegang kunnen krijgen tot informatie en basissoftwaretoepassingen kunnen gebruiken. Laat ze kennismaken met ondersteunende technologieën zoals tekst-naar-spraak of spraakherkenningssoftware die hun leerbehoeften kunnen ondersteunen.	• Geïndividualiseerde instructie • Concrete manipulaties • Visuele hulpmiddelen • Praktische activiteiten • Herhaling en herhaling • Gebruik vereenvoudigde taal • Concepten opsplitsen • Multisensorische benadering • Real-life toepassingen • Positieve bekrachtiging • Gebruik technologie • Kleine groep of één-op-één instructie • Betrek ouders en zorgverleners erbij • Geduld en aanmoediging • Beoordeel de voortgang		
Persoonlijke, sociale en leren om competentie te leren	Persoonlijke, sociale en leren competentie omvat het vermogen tot zelfreflectie, het efficiënt organiseren van tijd en informatie, constructief samenwerken,	Gebruik ICT om gepersonaliseerde leerervaringen te bieden die zijn afgestemd op de capaciteiten en	• Vaardigheden voor emotionele regulatie • Ontwikkeling van sociale vaardigheden		

	veerkracht tonen en het leer- en loopbaantraject navigeren. Deze competentie omvat het aanpassen aan onzekerheid en complexiteit, het bevorderen van leervaardigheden, het bevorderen van fysiek en emotioneel welzijn en het cultiveren van gezondheidsbewuste gewoonten voor de toekomst. Daarnaast gaat het om empathie, conflicthantering binnen inclusieve en ondersteunende omgevingen.	leervoorkeuren van elk kind. Integreer adaptieve leerplatforms en educatieve software die de moeilijkheidsgraad aanpassen op basis van individuele vooruitgang, waardoor een gevoel van autonomie en zelfgestuurd leren wordt bevorderd.	• Zelfbewustzijn en zelfverdediging • Studie- en organisatievaardigheden • Probleemoplossing en besluitvorming • Kritisch denken en metacognitie • Communicatie en samenwerking • Doelen stellen en motivatie • Aanpassingsvermogen en veerkracht • Levensvaardigheden en onafhankelijkheid		
Burgerschap	Burgerschap omvat het vermogen om op verantwoorde wijze deel te nemen aan maatschappelijke en sociale activiteiten, waarbij een uitgebreid begrip van sociale, economische, juridische en politieke beginselen en kaders wordt aangetoond. Het gaat ook om bewustwording van wereldwijde ontwikkelingen en duurzaamheidsvraagstukken.	Betrek kinderen bij activiteiten waarbij ze informatie uit verschillende online bronnen moeten analyseren, evalueren en synthetiseren. Leer ze hoe ze geloofwaardige informatie kunnen onderscheiden, vooroordelen kunnen detecteren en weloverwogen beslissingen kunnen	• Maatschappelijke kennis • Deelname van de gemeenschap • Begrip van sociale systemen • Ethisch redeneren • Besluitvorming • Respect voor diversiteit • Rechten en verantwoordelijkheden • Probleemoplossing • Kritisch denken • Actief burgerschap		

		nemen in het digitale tijdperk. Moedig ze aan om deel te nemen aan online debatten of discussies waar ze verschillende standpunten en argumenten kritisch kunnen beoordelen.			
Competentie op het gebied van ondernemerschap	Competentie op het gebied van ondernemerschap omvat het grijpen van kansen en ideeën en deze omzetten in waardevolle aanbiedingen voor anderen. Geworteld in creativiteit, kritisch denken en probleemoplossend vermogen, omvat het initiatief, doorzettingsvermogen en samenwerkingsvaardigheden. Ondernemers plannen en beheren projecten effectief, met als doel culturele, sociale of financiële waarde te genereren.	Laat kinderen kennismaken met creatieve tools zoals digitale kunstsoftware, apps voor muziekcompositie of codeerplatforms, zodat ze hun interesses kunnen verkennen en zich kunnen uiten via digitale media. Moedig hen aan om hun eigen projecten te ontwikkelen en na te streven, waarbij creativiteit, probleemoplossing en initiatief worden gestimuleerd.	• Vereenvoudigde concepten • Praktische activiteiten • Visueel en interactief leren • Rollenspellen en simulaties • Gepersonaliseerde leerplannen • Creativiteit en innovatie aanmoedigen • Sociale vaardigheden ontwikkelen • Vertrouwen opbouwen • Ouders en zorgverleners betrekken • Gebruik van Technologie en ICT-tools • Betrokkenheid bij de gemeenschap • Aangepast lesmateriaal		
Competentie op het gebied van cultureel	Competentie op het gebied van cultureel bewustzijn en culturele expressie omvat het	Gebruik ICT om kinderen te laten kennismaken met	• Vereenvoudigd en visueel leermateriaal		

bewustzijn en expressie	begrijpen en respecteren van diverse creatieve uitingen en communicatiemethoden in verschillende culturen en artistieke media. Het gaat om het actief bezig zijn met, begrijpen en verwoorden van de eigen ideeën en maatschappelijke rol via verschillende middelen en contexten.	verschillende culturen, talen en perspectieven door middel van multimediatelebronnen, virtuele rondleidingen en online culturele uitwisselingen. Moedig ze aan om digitale artefacten te maken, zoals video's, presentaties of blogs die hun culturele identiteit en ervaringen weerspiegelen.	• Herhaling en consistentie • Interactieve en praktische activiteiten • Rollenspellen en simulaties • Gepersonaliseerde leerplannen • Peer Learning en Buddy Systemen • Positieve bekrachtiging en bemoediging • Culturele feesten en evenementen • Aangepaste creatieve expressie-activiteiten • Toegankelijk talen leren • Inclusieve en veilige omgeving • Betrokkenheid van familie en gemeenschap		
-------------------------	--	--	--	--	--

Gedetailleerd curriculumkader

Geletterdheid

Geletterdheid verwijst naar het vermogen van individuen om te begrijpen, te interpreteren en effectief te communiceren door middel van verschillende vormen van geschreven taal.

Voor kinderen met een lichte verstandelijke beperking omvat geletterdheid het ontwikkelen van fundamentele lees-, schrijf- en begripsvaardigheden die nodig zijn voor functionele communicatie en deelname aan educatieve en sociale contexten.

Het onderwijzen van geletterdheid aan basisschoolkinderen met een licht verstandelijke beperking vereist geduld en een aanpak op maat. Dit kan het volgende omvatten:

Strategieën voor het ontwikkelen geletterdheidsvaardigheden

1. Gepersonaliseerde interventie

- Gezien de verschillende ritmes en moeilijkheden, is het noodzakelijk dat de planningsfase voor elke student afzonderlijk wordt bekeken
- Gepersonaliseerd ontwerp kan bestaan uit individuele plannen of aanpassingen van het nationale curriculum

2. Aansluiten bij de levenservaring en gezinsomgeving van de student

- Gebruik van concrete objecten om mondelinge boodschappen te ontvangen en uit te drukken in verschillende communicatiecontexten
- Betrek leerlingen bij praktische activiteiten en spelletjes waarbij ze voorwerpen, personen en landschappen benoemen, beschrijven. Maak korte verhalen over verschillende situaties.

3. Multizintuiglijke benadering

- Neem meerdere zintuigen op in uw onderwijs, zoals aanraken, zien en horen. Dit helpt kinderen met een verstandelijke beperking om informatie effectiever te verwerken.
- Dupliceer het geschreven woord met afbeelding, foto en het object dat door het woord wordt weergegeven

4. Flexibele tijdsplanning

- Plan activiteiten die het mogelijk maken om terug te keren naar eerdere opvattingen, zowel om ze te begrijpen als om ze te bij te stellen
- Verdeel de inhoud in kleine fasen en laat na elke fase tijd over om te evalueren

5. Gebruik technologie:

- Interactieve online tools, educatieve apps kunnen nuttig zijn voor het onderwijzen van geletterdheid aan kinderen met een verstandelijke beperking.

6. Samenwerkend leren

- Overweeg kleinere klassen of een-op-een instructie om meer individuele ondersteuning en aandacht te bieden aan de behoeften van elke student.
- Overweeg het gebruik van peer-to-peer leren

7. Beloningssysteem

- U kunt een tokensysteem gebruiken met behulp van symbolen, woorden
- Zorg voor positieve bekrachtiging en lof voor hun inspanningen en prestaties. Vier kleine mijlpalen om hun zelfvertrouwen een boost te geven.

8. Ouderlijke betrokkenheid

- Ouders aanmoedigen om deel te nemen aan het leerproces van hun kind door middelen en strategieën voor thuisgebruik te bieden.
- Regelmatige communicatie met ouders om hen op de hoogte te houden van de voortgang van hun kind en hen te betrekken bij het stellen van leerdoelen.

9. Evalueer vaak en dynamisch

- door frequente evaluaties kunnen strategieën worden aangepast om te voorkomen dat er veel achterstanden ontstaan
- Dynamische evaluatie maakt het mogelijk om dit tegelijkertijd een leersituatie te zijn

ICT inzetten voor het lesgeven aan kinderen met een lichte verstandelijke beperking (MID)

1. Gepersonaliseerde interventie

- IT&C-tools gebruiken om materiaal te maken dat is aangepast aan de behoeften van elke student,
- Audioboek- en/of ondersteunende leestecnologieën gebruiken

- gebruik lees-apps zoals Epic! die een breed scala aan boeken op verschillende leesniveaus bieden om aan de behoeften van hun kind te voldoen.

2. Rapporteren aan de levenservaring en gezinsomgeving van de student

- IT&C-tools gebruiken om materiaal te maken dat rekening houdt met het leven en de omgeving van uw studenten,
- fotografeer acties of bekende voorwerpen en ze kunnen hun eigen kaarten voor kinderen maken met Brainscape

3. Multizintuiglijke benadering

- Implementeer interactieve whiteboards met software zoals Smart Notebook om lessen te maken met audio, beeld en praktische activiteiten.
- Ga aan de slag met apps zoals Starfall ABC's, die visuele en auditieve elementen combineren om klank- en leesvaardigheden aan te leren.

4. Flexibele tijdsplanning

- Houd er rekening mee om lessen op te nemen en beschikbaar te stellen aan leerlingen, zodat ze deze met een van hun ouders kunnen bekijken
- Gebruik tools zoals Quizlet voor het maken van digitale flashcards die studenten herhaaldelijk kunnen gebruiken om de woordenschat en belangrijke concepten te versterken.
- Maak een lijst met verschillende apps of YouTube-kanalen die je leerlingen thuis met hun ouders kunnen gebruiken
- Ga aan de slag met apps zoals Starfall ABC's, die visuele en auditieve elementen combineren om klank- en leesvaardigheden aan te leren.

5. Gebruik technologie:

- Gebruik in uw les toestellen op zoals ereaders, interactief bord, smartphones
- Werk een beleid uit voor acceptabel gebruik van apparaten
- Houd er rekening mee om GSuite bijvoorbeeld dagelijks te gebruiken, zelfs als het een online klaslokaal is
- Gebruik apps zoals Google Classroom om opdrachten bij te houden en thuis een gestructureerde leeromgeving te bieden.

6. Samenwerkend leren

- ICT-tools gebruiken om kinderen samen te laten werken met behulp van applicaties zoals **PADLET**

- Faciliteer virtuele groepsprojecten met behulp van samenwerkingstools zoals Google Docs, waar studenten kunnen samenwerken en elkaar kunnen ondersteunen
- geef het kind toegang tot apparaten om samen met andere collega's te communiceren en bepaalde taken op te lossen via online vergaderingen
- geef hem een ruimte waar hij kan deelnemen aan online vergaderingen met zijn collega's of de leraar
- Organiseer virtuele speelafspraken of studiesessies met behulp van platforms zoals Zoom of SnapChat om sociale interactie en peer learning te bevorderen

7. Beloningssysteem

- maakt gebruik van gamification-platforms en beloon studenten met toegang tot deze leerspellen
- Maak interactieve quizen en krijg direct feedback over het begrip van studenten.
- Gebruik apps voor het bijhouden van de voortgang, zoals Prodigy, om het leertraject van hun kind te volgen en gebieden te identificeren die verbetering behoeven

8. Ouderlijke betrokkenheid

- Deel bronnen en voortgangsrapporten via platforms zoals Seesaw, zodat ouders betrokken en geïnformeerd kunnen blijven.
- Gebruik communicatie-apps zoals ClassDojo om in contact te blijven met leraren en updates te ontvangen over de voortgang van het kind.

9. Evalueer vaak en dynamisch

- Gebruik tools zoals Quizlet voor het maken van digitale flashcards die studenten herhaaldelijk kunnen gebruiken om de woordenschat en belangrijke concepten te versterken.
- herevaluatie mogelijk maken en de antwoorden naar de ouders sturen
- Stimuleer het gebruik van educatieve YouTube-kanalen die repetitieve liedjes en verhalen aanbieden om het leren te versterken

Specifieke voorbeelden van het gebruik van ICT om kinderen met MID les te geven

Hier zijn specifieke voorbeelden van ICT-tools en -bronnen voor elk van de 10 competenties, op maat gemaakt voor zowel leerkrachten als ouders:

1. Gepersonaliseerde interventie

Leraren

- kantoortools waarmee de tekst in de moedertaal (Word) kan worden gelezen of zelfs de stem van de leraar kan worden opgenomen (**PowerPoint**)
- de leesopties van **Adobe Reader**
- gebruik **Raz-Kids**: Een online platform met genivelleerde boeken en quizen dat zich aanpast aan het leesniveau van elke leerling

Ouders

- **UpToTen** is een site die wordt aanbevolen voor kinderen onder de 10 jaar, om schoolconcepten en Engelse en Franse talen te verdiepen door middel van spel. Het online platform, gericht op kleuters en basisschoolleerlingen, is ontworpen als een leuke manier om te leren, met spelletjes, liedjes, tekenfilms, kleurplaten - allemaal met een educatieve rol.

2. Rapporteren aan de levenservaring en gezinsomgeving van de student

Onderwijsgeevenden

- **Quizlet** maakt het mogelijk om flashcards te maken, die erg handig zijn voor het leerproces, omdat studenten zichzelf kunnen beoordelen en kunnen beslissen welke informatie verder moet worden bestudeerd.

Ouders

- Fotografeer acties of bekende voorwerpen en ze kunnen hun eigen kaarten voor kinderen maken met **Brainscape**

3. Multizintuiglijke benadering

Leraren:

- Gebruik **Classroomscreen** - is een interactief schoolbord dat heel dicht bij het klassieke schoolbord ligt en dat tekstinvoer mogelijk maakt

Ouders:

- **Starfall.com** - heeft verschillende activiteiten, video's en audio-oefeningen om kinderen te helpen lezen en van jongs af aan van lezen te houden

4. Flexibele tijdsplanning

Leraren:

- **Quizlet** maakt het mogelijk om flashcards te maken, die erg handig zijn voor het leerproces, omdat studenten zichzelf kunnen beoordelen en kunnen beslissen welke informatie verder moet worden bestudeerd
- Maak je eigen **Wordwall- en Liveworksheets-bronnen**

Ouders:

- Gebruik **Smartick Brain** , een site met puzzels en spelletjes
- Gebruik **Trello**: Gezamenlijke digitale borden voor het organiseren van taken en schema's als gezin
- **Choiceworks**: Een visuele schema-app die kinderen helpt dagelijkse routines te begrijpen en te volgen.

5. Gebruik van technologie:

• Leraren:

- **iPads/tablets**: Boordevol educatieve apps die zijn afgestemd op de behoeften van kinderen met een lichte verstandelijke beperking.

• Ouders:

- **LeapFrog LeapPad**: Een kindvriendelijke tablet met een focus op educatieve spelletjes en activiteiten.

6. Samenwerkend leren

Leraren:

- Gebruik samenwerkingsdocumenten op GSuite voor het onderwijs: zoals **Jamboard, Mindomo**, maar ook **Padlet**
- Gebruik Storyjumper - het biedt een manier om je eigen hardcover- en paperbackboeken te maken, te vertellen en te publiceren. Lees en luister naar boeken van onze wereldwijde community

Ouders:

- **Zoom**: Organiseer virtuele speelafspraken of studiesessies om sociale interactie te bevorderen.
- **Whatsapp-groep, Instagram** : Word lid van praatgroepen voor ouders van kinderen met een handicap om bronnen en advies te delen
- **Bookcreator**

7. Beloningssysteem

Leraren:

- maak gebruik van gamification-platforms en beloon studenten met toegang tot dit leerspel: **Kahoot! Educaplay, Quizizz** of **LearningApps** en creër interactieve quizen en krijg direct feedback over het begrip van studenten.

Ouders:

- Gebruik een platform zoals **Makebelie comics** om uw kinderen te belonen om iets goeds te doen, bijvoorbeeld om hem/haar in staat te stellen zijn/haar eigen tekenfilm te maken als hij/zij klaar is met huiswerk

8. Ouderlijke betrokkenheid

Leraren:

- **Seesaw**: Een digitale portfoliotool waarmee ouders de voortgang van hun kind kunnen zien en met leerkrachten kunnen communiceren.
- **Remind**: een app voor het verzenden van updates, herinneringen en communicatie tussen leerkrachten en ouders.

Ouders:

- **ClassDojo**: Blijf betrokken door regelmatige updates over het gedrag en de voortgang van het kind.
- **Bloomz**: Een app die ouders op de hoogte houdt van activiteiten in de klas en aankomende evenementen.
- om in contact te blijven met leerkrachten en updates te ontvangen over de voortgang van het kind.

9. Evalueer vaak en dynamisch

leraren:

- Gebruik **Googleforms** of zelfs een **Whatsapp-enquête** of **Mentimeter** om snelle assessments toe te passen op je studenten

Ouders:

- maak een lijst met belangrijke bronnen, gegroepeerd op categorie met Google **Workspace**

Meertalige competentie

Meertalige competentie omvat het zelfverzekerde, kritische en effectieve gebruik van meerdere talen voor communicatie, leren, werken en deelname aan de samenleving. Het omvat het begrijpen van de woordenschat, grammatica en syntaxis van verschillende talen, en het vermogen om te luisteren, spreken, lezen en schrijven in die taal. Deze competentie omvat ook cultureel bewustzijn, het erkennen en respecteren van de culturele normen en waarden die bij elke taal horen. Bovendien vereist het cognitieve flexibiliteit om tussen talen te schakelen en taalregels op de juiste manier toe te passen in verschillende contexten. Interculturele competentie is ook een belangrijk onderdeel, waardoor individuen kunnen navigeren en bemiddelen tussen verschillende culturele en taalkundige omgevingen. Ten slotte omvat meertalige competentie het toepassen van effectieve strategieën voor het leren van talen om de vaardigheid in meerdere talen te verwerven, te onderhouden en te verbeteren. In onderwijsomgevingen wordt deze competentie ontwikkeld door middel van taalblootstelling, geïntegreerde curricula, ondersteunende omgevingen en gespecialiseerde instructie, die cruciaal zijn voor het bevorderen van een dieper begrip, effectieve communicatie en cognitieve ontwikkeling.

Algemene inleiding

Meertalige competentie is het vermogen om meerdere talen effectief en gepast te gebruiken en te begrijpen in verschillende contexten om te communiceren, te leren en deel te nemen aan de samenleving. Het omvat de volgende onderdelen:

- **Taalkennis:** Inzicht in de fonologie, woordenschat, grammatica en syntaxis van verschillende talen.
- **Communicatieve vaardigheden:** Het vermogen om in meerdere talen te luisteren, spreken, lezen en schrijven, en zich aan te passen aan verschillende culturele contexten en doelgroepen.
- **Cultureel bewustzijn:** Het erkennen en respecteren van de culturele normen, waarden en praktijken die bij elke taal horen.
- **Cognitieve flexibiliteit:** Het mentale vermogen om tussen talen te schakelen en taalregels en -patronen op de juiste manier toe te passen.
- **Interculturele competentie:** De vaardigheid om te navigeren en te bemiddelen tussen verschillende culturele en taalkundige omgevingen, waardoor wederzijds begrip en samenwerking worden bevorderd.
- **Strategieën voor het leren van talen:** Effectieve technieken gebruiken voor het verwerven, onderhouden en verbeteren van de vaardigheid in meerdere talen.

In het onderwijs omvat het bevorderen van meertalige competentie:

- **Blootstelling aan taal:** Studenten de mogelijkheid bieden om met verschillende talen om te gaan via diverse media en interacties.
- **Geïntegreerd curriculum:** Het leren van talen inbedden in verschillende vakken om de praktische toepassing van talen te bevorderen.
- **Ondersteunende omgeving:** Het creëren van een inclusieve sfeer waarin taaldiversiteit wordt gewaardeerd en aangemoedigd.
- **Gespecialiseerde instructie:** Het aanbieden van op maat gemaakte lesmethoden om de unieke behoeften van meertalige leerlingen te ondersteunen, inclusief mensen met speciale behoeften.

Meertalige competentie verbetert de cognitieve vaardigheden, verbetert de communicatieve vaardigheden en bevordert een dieper begrip van wereldwijde culturen, waardoor het een essentiële vaardigheid wordt in onze onderling verbonden wereld.

Integratie van ICT in meertalige competentiestrategieën

Meertalige competentie omvat het zelfverzekerde, kritische en effectieve gebruik van meerdere talen voor leren, werken en deelname aan de samenleving. Het omvat taalkennis, communicatieve vaardigheden, cultureel bewustzijn, cognitieve flexibiliteit, interculturele competentie en strategieën voor het leren van talen. De integratie van informatie- en communicatietechnologie (ICT) in deze strategieën kan de ontwikkeling van meertalige competentie aanzienlijk bevorderen.

- **Taalkennis:** ICT-hulpmiddelen zoals apps voor het leren van talen, online woordenboeken en grammaticacontroles kunnen studenten helpen fonologie, woordenschat, grammatica en syntaxis te begrijpen. Software zoals Duolingo, Rosetta Stone en Babbel bieden interactieve lessen en directe feedback, waardoor leren boeiender en efficiënter wordt.
- **Communicatievaardigheden:** Tools voor videoconferenties (bijv. Zoom) en taaluitwisselingsplatforms (bijv. Tandem, HelloTalk) maken realtime communicatie met native speakers mogelijk, waardoor de luister- en spreekvaardigheid wordt verbeterd. E-books en online artikelen kunnen de leesvaardigheid verbeteren, terwijl bloggen en digitale verteltools (bijv. Storybird) de schrijfvaardigheid kunnen verbeteren.
- **Cultureel bewustzijn:** Virtual reality (VR) en augmented reality (AR) technologieën kunnen studenten onderdompelen in verschillende culturele omgevingen, waardoor ze culturele normen en waarden kunnen begrijpen en respecteren. Online forums en sociale-mediaplatforms stellen leerlingen in staat om te communiceren met mensen uit verschillende culturen, waardoor culturele uitwisseling en begrip worden bevorderd.
- **Cognitieve flexibiliteit:** ICT-middelen zoals tweetalige en meertalige educatieve spellen kunnen cognitieve flexibiliteit bevorderen door leerlingen uit te dagen tussen talen te schakelen. Adaptieve leerplatforms gebruiken algoritmen om de moeilijkheidsgraad van de inhoud

aan te passen op basis van de voortgang van de leerling, waardoor de juiste toepassing van taalregels in verschillende contexten wordt aangemoedigd.

- **Interculturele competentie:** Online samenwerkingstools (bijv. Google Workspace, Microsoft Teams) vergemakkelijken groepsprojecten met leeftijdsgenoten met verschillende taalkundige en culturele achtergronden, waardoor intercultureel begrip en communicatie worden bevorderd. Door deel te nemen aan internationale virtuele uitwisselingsprogramma's en online discussieforums kunnen deze vaardigheden verder worden ontwikkeld.
- **Strategieën voor het leren van talen:** ICT biedt verschillende hulpmiddelen voor het oefenen en versterken van talen, zoals gespreide herhalingssoftware (bijv. Anki) voor het onthouden van woordenschat, analyses van het leren van talen om de voortgang bij te houden en gepersonaliseerde leerplannen. Online tutorials, webinars en MOOC's (Massive Open Online Courses) bieden toegang tot taalonderwijs van experts over de hele wereld.

In onderwijsomgevingen omvat het bevorderen van meertalige competentie met ICT:

- **Blootstelling aan taal:** Het gebruik van multimediate bronnen (video's, podcasts, interactieve websites) om studenten bloot te stellen aan verschillende talen en accenten. Taallaboratoria die zijn uitgerust met computers en software voor het leren van talen, kunnen een gevarieerde en uitgebreide taal oefening bieden.
- **Geïntegreerd curriculum:** Het integreren van apps voor het leren van talen en online bronnen in verschillende vakken om praktische toepassing te bevorderen. Bijvoorbeeld het gebruik van taalspecifieke hulpmiddelen in wetenschaps- of geschiedenislessen om het begrip van het onderwerp te verdiepen en tegelijkertijd taalvaardigheden te oefenen.
- **Ondersteunende omgeving:** Het creëren van online community's en discussieforums waar taalkundige diversiteit wordt gevierd en aangemoedigd. Virtuele klaslokalen en leerbeheersystemen (LMS) kunnen gedifferentieerde instructie mogelijk maken en inspelen op de uiteenlopende behoeften van meertalige leerlingen.
- **Gespecialiseerde instructie:** Gebruik maken van ondersteunende technologieën (bijv. tekst-naar-spraak, spraak-naar-tekst) en adaptieve leerplatforms om studenten met speciale behoeften te ondersteunen. ICT-tools kunnen gepersonaliseerde feedback en extra oefenmogelijkheden bieden, waardoor deze studenten leeruitdagingen kunnen overwinnen en taalvaardigheid kunnen bereiken.

Door ICT in deze strategieën te integreren, kunnen leraren een dynamische en inclusieve leeromgeving creëren die de ontwikkeling van meertalige competentie ondersteunt en studenten voorbereidt op effectieve communicatie en deelname in een geglobaliseerde wereld.

Specifieke voorbeelden van hoe ICT kan worden ingezet om les te geven aan kinderen met een lichte verstandelijke beperking (MID).

Leraren:

- **Interactieve taalsoftware:** Gebruik apps zoals **Rosetta Stone** of **Duolingo for Schools** om woordenschat en grammatica te leren door middel van boeiende, interactieve lessen.
 - **Voorbeeld:** Een leraar kan specifieke taal oefeningen toewijzen aan Rosetta Stone, die zich aanpast aan het leertempo van de student en onmiddellijke feedback geeft.
- **Digitale klankprogramma's:** Implementeer programma's zoals **Phonics Hero** om klank-letterrelaties en basisvaardigheden op het gebied van klanken aan te leren.
 - **Voorbeeld:** Tijdens een fonetiekles kunnen leerlingen Phonics Hero op tablets gebruiken om geluiden te matchen met letters door middel van leuke spelletjes en activiteiten.

Zorgverleners:

- **Apps voor het leren van talen:** Gebruik apps zoals **Endless Alphabet** thuis om de woordenschat en fonetische vaardigheden te versterken.
 - **Voorbeeld:** Zorgverleners kunnen elke dag tijd vrijmaken voor kinderen om te spelen met Endless Alphabet, dat boeiende animaties gebruikt om letterklanken en nieuwe woorden te leren.
- **Luisterboeken en e-books:** Bied toegang tot e-books met tekst-naar-spraakfuncties, zoals die beschikbaar zijn op **Epic!**.
 - **Voorbeeld:** Tijdens het voorlezen kunnen kinderen luisteren naar en meeluisteren met audioboeken op Epic!, waardoor ze geschreven woorden met geluiden kunnen associëren.

Communicatieve vaardigheden

Leraren:

- **Spraak-naar-teksttools:** Gebruik tools zoals **Google Docs Voice Typing** om leerlingen te helpen oefenen met schrijven door te spreken.
 - **Voorbeeld:** In een schrijfpdracht kunnen leerlingen hun gedachten dicteren en Google Documenten zet hun spraak om in tekst, waardoor ze hun ideeën gemakkelijker kunnen uiten.
- **Interactieve apps voor het vertellen van verhalen:** Gebruik apps zoals **Book Creator** om leerlingen hun eigen verhalen te laten maken.

- **Voorbeeld:** Leerlingen kunnen digitale boeken maken op Book Creator en tekst, afbeeldingen en spraakopnamen toevoegen om hun schrijf- en spreekvaardigheid te oefenen.

Zorgverleners:

- **Communicatie-apps:** gebruik apps zoals **Proloquo2Go** om non-verbale kinderen of kinderen met een beperkte spraak te helpen communiceren.
 - **Voorbeeld:** Zorgverleners kunnen kinderen aanmoedigen om Proloquo2Go te gebruiken om hun behoeften en gedachten thuis te uiten, waardoor hun communicatieve vaardigheden worden verbeterd.
- **Videochathulpmiddelen:** Gebruik videochattools zoals **Zoom** voor virtuele taal oefeningen met familieleden of leraren.
 - **Voorbeeld:** Plan regelmatig videogesprekken met een tutor om gespreksvaardigheden in een realtime omgeving te oefenen.

Cultureel bewustzijn

Leraren:

- **Virtuele excursies:** Gebruik VR-apps zoals **ExpeditionsPro** or **VR Expeditions 2.0** om verschillende culturen en historische bezienswaardigheden te verkennen.
 - **Voorbeeld:** Tijdens een les maatschappijleer kunnen leerlingen een virtuele reis naar een vreemd land maken en op een meeslepende manier meer te weten komen over de cultuur en geschiedenis.
- **Culturele uitwisselingsplatforms:** Gebruik platforms zoals **ePals** om in contact te komen met klaslokalen over de hele wereld.
 - **Voorbeeld:** Studenten kunnen deelnemen aan projecten met leeftijdsgenoten uit verschillende landen, culturele informatie uitwisselen en taalvaardigheden oefenen.

Zorgverleners:

- **Culturele video's en documentaires:** Bekijk educatieve video's op platforms zoals **YouTube Kids** die verschillende culturen belichten.
 - **Voorbeeld:** Organiseer een wekelijkse "culturele avond" waar het gezin een video over een ander land bekijkt en de tradities en gebruiken bespreekt.

- **Interactieve culturele spellen:** Gebruik spellen zoals **Geoguessr** om meer te weten te komen over verschillende plaatsen in de wereld.
 - **Voorbeeld:** Speel Geoguessr met het kind, raad locaties op basis van visuele aanwijzingen en bespreek de culturele aspecten van elke plaats.

Cognitieve flexibiliteit

Leraren:

- **Tweetalige leer-apps:** Gebruik apps zoals **Memrise** of **Quizlet** voor het oefenen van woordenschat in meerdere talen.
 - **Voorbeeld:** In een taalles kunnen leerlingen Quizlet gebruiken om woordenschat te bestuderen in zowel hun moedertaal als de doeltaal, waardoor cognitieve flexibiliteit wordt bevorderd.
- **Meertalige educatieve spellen:** Implementeer spellen zoals **BrainPOP ESL** die inhoud in meerdere talen aanbieden.
 - **Voorbeeld:** Gebruik BrainPOP ESL tijdens de lespauzes, zodat leerlingen tussen talen kunnen schakelen tijdens het spelen van educatieve games.

Zorgverleners:

- **Taalomschakelingsactiviteiten:** Gebruik apps zoals **Bilingual Child** om te oefenen met het schakelen tussen talen.
 - **Voorbeeld:** Betrek het kind bij de dagelijkse oefening met Bilingual Child en moedig het aan om tijdens activiteiten te wisselen tussen zijn moedertaal en een tweede taal.
- **Meertalige verhalenboeken:** Lees verhalenboeken die in meerdere talen beschikbaar zijn op platforms zoals **Amazon Kindle**.
 - **Voorbeeld:** Wissel af tussen het lezen van een verhaal in de moedertaal van het kind en de doeltaal, zodat het vertrouwd raakt met het wisselen van taal.

Interculturele competentie

Leraren:

- **Gezamenlijke online projecten:** Gebruik tools zoals **Google Classroom** om samen te werken met leerlingen met verschillende culturele achtergronden.

- **Voorbeeld:** Zet een project op waarbij leerlingen met een partnerklas in een ander land werken aan een gedeelde opdracht, ter bevordering van interculturele communicatie.
- **Culturele simulatiespellen:** Gebruik games zoals **Minecraft Education Edition** om verschillende culturele omgevingen te creëren en te verkennen.
 - **Voorbeeld:** Organiseer een project waarbij leerlingen replica's van culturele bezienswaardigheden in Minecraft bouwen en meer te weten komen over de betekenis en geschiedenis van elke site.

Zorgverleners:

- **Apps voor taaluitwisseling:** Gebruik apps zoals **HelloTalk** om in contact te komen met native speakers van verschillende talen.
 - **Voorbeeld:** Moedig het kind aan om tijd door te brengen op HelloTalk, te chatten met leeftijdsgenoten uit andere landen om taalvaardigheden te oefenen en meer te weten te komen over verschillende culturen.
- **Culturele gezinsactiviteiten:** Gebruik bronnen zoals **Pinterest** om culturele ambachten en activiteiten te vinden.
 - **Voorbeeld:** Plan een wekelijkse culturele activiteit op basis van een ander land, zoals het koken van een traditioneel gerecht of het maken van een cultureel ambacht, om verschillende culturen te leren kennen en te waarderen.

Strategieën voor het leren van talen

Leraren:

- **Adaptieve leerplatforms:** Gebruik platforms zoals **Khan Academy** die zich aanpassen aan het leertempo van de student.
 - **Voorbeeld:** Wijs taaloefeningen toe aan Khan Academy, die gepersonaliseerde feedback geeft en de moeilijkheidsgraad aanpast op basis van de prestaties van de student.
- **Software voor gespreide herhaling:** Gebruik tools zoals **Anki** om studenten te helpen woordenschat te onthouden door middel van gespreide herhaling.
 - **Voorbeeld:** Maak aangepaste Anki-decks voor woordenschatlijsten, zodat studenten de woorden op termijn kunnen herhalen en onthouden.

Zorgverleners:

- **Apps voor dagelijks oefenen:** Gebruik apps zoals **Duolingo** voor dagelijkse taaloefeningen.

- **Voorbeeld:** Stel een dagelijks doel voor het kind om een les over Duolingo af te ronden, om consequent oefenen en taalbehoud te versterken.
- **Taal leerspellen:** Gebruik spellen zoals **Lingokids** die leren leuk en interactief maken.
 - **Voorbeeld:** Plan regelmatig speelsessies met Lingokids, waar het kind taalvaardigheden kan leren en oefenen door middel van interactieve spelletjes en activiteiten.

Door deze specifieke ICT-tools en -strategieën te gebruiken, kunnen leerkrachten en zorgverleners effectieve, ondersteunende en boeiende leeromgevingen creëren die zijn afgestemd op de behoeften van kinderen met een milde verstandelijke beperking.

Wiskundige competentie en competentie in wetenschap, technologie en techniek

Uitleg

1. **Wiskundige competentie** is het vermogen om wiskundig denken en inzicht te ontwikkelen en toe te passen om een reeks problemen in alledaagse situaties op te lossen.
2. **Competentie in de wetenschap** is het vermogen en de bereidheid om de natuurlijke wereld te verklaren door gebruik te maken van kennis, observatie en experimenten, om vragen te identificeren en op bewijs gebaseerde conclusies te trekken.
3. **Competenties in technologie en techniek** zijn toepassingen van de kennis als antwoord op waargenomen menselijke wensen of behoeften. Tegelijkertijd impliceert competentie op het gebied van wetenschap, technologie en techniek een begrip van de veranderingen die worden veroorzaakt door menselijke activiteit en verantwoordelijkheid als individuele burger.

Strategieën om dit te bereiken zijn onder meer:

1. **Gedifferentieerde instructie:**
Lessen afstemmen op de individuele leerstijlen en vaardigheden van elke student om ervoor te zorgen dat ze wiskundige en wetenschappelijke concepten in hun eigen tempo kunnen begrijpen.
2. **Gebruik maken van fenomenen/relaties/regulariteiten/structuren uit de directe omgeving**

Het is belangrijk voor een kind met een beperking om zich aan te kunnen passen aan de omgeving waarin hij zijn leven leidt door het observeren van wetmatigheden, herhalende patronen

3. **Vereenvoudigde en gestructureerde instructies:**

Complexe problemen en instructies opsplitsen in beheersbare stappen om te voorkomen dat studenten overweldigd worden en om begrip te bevorderen.

4. **Genoeg tijd en herhalingen**

kinderen met een verstandelijke beperking hebben meer tijd nodig om bepaalde dingen te begrijpen alsook meer herhalingen, Overweeg om meerdere problemen of oefeningen van dezelfde soort op te lossen met de wijziging van de gegevens, maar niet met de oplossingsmethode

5. **Effectieve leeromgeving**

Maak van elke situatie in de klas een leersituatie en consolidatie van vaardigheden en kennis

6. **Interactieve en boeiende activiteiten:**

Integratie van praktische experimenten, interactieve games en real-life probleemoplossende scenario's om leren boeiender en relevanter te maken.

7. **Samenwerkend leren**

- Overweeg kleinere klassen of een-op-een instructie om meer geïndividualiseerde ondersteuning en aandacht te bieden voor de behoeften van elke student.
- Overweeg om peer-to-peer leren te gebruiken

8. **Gebruik van technologie:**

Gebruik educatieve software, apps en digitale hulpmiddelen om interactieve en adaptieve leerervaringen te bieden die kunnen worden aangepast aan de behoeften van elke student

ICT gebruiken om les te geven aan kinderen met MID

1. **Gedifferentieerde instructie:**

IXL Math kan studenten helpen essentiële vaardigheden in hun eigen tempo onder de knie te krijgen door middel van leuke en interactieve vragen

Mquest

KhanAcademy biedt oefeningen, instructievideo's en een gepersonaliseerd leerdashboard waarmee leerlingen in hun eigen tempo kunnen studeren binnen en buiten het klaslokaal.

2. Gebruik maken van fenomenen/relaties/wetmatigheden/structuren uit de directe omgeving

Phet.colorado.edu biedt een verzameling leuke, interactieve, op onderzoek gebaseerde simulaties voor wetenschappelijk en wiskundig onderwijs

3. Vereenvoudigde en gestructureerde instructies

Choiceworks: Helpt bij het maken van visuele schema's en taakuitsplitsingen.

Todo Math: Begeleidt leerlingen door wiskundige problemen met stapsgewijze instructies.

4. Genoeg tijd en herhalingen

Maak online beoordelingen die kunnen worden herhaald met meerdere antwoorden vanaf hetzelfde apparaat en zorg ervoor dat de student ook een kopie van zijn antwoorden en onmiddellijke feedback krijgt, maak je eigen **YouTube-kanaal** om video's en lessen voor je leerlingen te uploaden

5. Effectieve leeromgeving

Minecraft: Education Edition: Betreft leerlingen bij interactieve projecten op het gebied van wiskunde, wetenschappen en techniek

Virtuele werelden bieden samenvattingen zonder risico's van real-world vaardigheden in gesimuleerde authentieke omgevingen **Second Life, Activeworlds, Disney's,**

6. Interactieve en boeiende activiteiten:

studenten vertrouwd maken met **Toontown, Club Penguin, KidsCom, Tootsville en Habbo.**

7. Samenwerkend leren

Gebruik tools voor het maken van blogs **Edublogs, Google Blogger și WordPress**

Google Documenten: Vergemakkelijkt samen schrijven en gezamenlijke projecten tussen studenten.

Edmodo: Biedt een veilig sociaal leernetwerk voor interactie en samenwerking met leeftijdsgenoten.

8. Gebruik van technologie:

Algemene apps en tools - bijvoorbeeld productiviteitstools en tools voor het maken van inhoud die worden gebruikt om meerdere taken uit te voeren

Hier is een tabel met specifieke voorbeelden van het gebruik van ICT om kinderen met MID les te geven:

Strategieën	Voorbeelden voor leraren	Voorbeelden voor ouders
Gedifferentieerde instructie	Tools voor het maken van vragen die het aanpassen van vragen vergemakkelijken HotPotatoes That quiz, Exam Time, Testmoz BrainPOP Science kan het vermogen van studenten vergroten om wetenschappelijke teksten te begrijpen en duidelijke verklaringen te geven ter ondersteuning van wetenschappelijke claims.	Gebruik platforms met bronnen die meerdere keren kunnen worden bekeken of die kunnen worden gepauzeerd Discovery Education, Khan Academy, YouTube EDU
Gebruik maken van fenomenen/relaties/wetmatigheden/structuren uit de directe omgeving	Gebruik interactieve whiteboards en touchscreen-tablets om studenten in staat te stellen objecten te manipuleren en problemen visueel en kinesthetisch op te lossen. Programma's zoals SMART Notebook kunnen bijzonder effectief zijn	Gebruik apps zoals Montessori Numbers of Simple Machines van Tinybop die tactiele en interactieve ervaringen bieden om kinderen te helpen abstracte concepten te begrijpen door middel van zintuiglijke betrokkenheid
Vereenvoudigde en gestructureerde instructies	Gebruik visuele plannings-apps zoals Choiceworks of Kid in Story Book Maker om taken op te	Versterk gestructureerd leren met apps zoals Todo Math, die duidelijke, stapsgewijze instructies biedt voor het

	splitsen in stapsgewijze instructies, zodat studenten kunnen volgen en georganiseerd blijven.	oplossen van problemen, waardoor het voor kinderen gemakkelijker wordt om mee te volgen.
Genoeg tijd en herhalingen	Gebruik gespreide herhalingssoftware zoals Anki of Quizlet om studenten te helpen de belangrijkste concepten regelmatig te herzien en te versterken	Moedig consequent oefenen thuis aan met tools zoals Math Facts Pro of Science360 , die gestructureerde herhaling en oefenmogelijkheden bieden
Effectieve leeromgeving	PBS Kids biedt een breed scala aan educatieve games en video's, die een groot aantal onderwerpen en interessegebieden bestrijken	Leer hoe u GoogleLens gebruikt en zoek naar planten, dieren ... op internet MathPDR , een online verzameling wiskundelessen (in het Roemeens), kan een grote hulp zijn bij het verdiepen van wat er in de klas wordt geleerd.
Interactieve en boeiende activiteiten	Integreer simulatie en spelgebaseerde leermiddelen zoals PhET Interactieve Simulaties voor wetenschappelijke concepten	Powtoon is een online service waar u geanimeerde presentaties kunt maken.

	of Tynker voor basisvaardigheden op het gebied van coderen en technologie.	Ondersteun het leren met educatieve games en interactieve apps zoals ABCmouse voor fundamentele STEM-vaardigheden of Minecraft: Education Edition om technische en designprincipes te verkennen
Samenwerkend leren	Foto's delen: Flickr Instagram Video's delen: Vimeo, YouTube, YouTube EDU en TeacherTube Dia's delen: Slideshare Faciliteer samenwerkingsprojecten met behulp van tools zoals Google Docs en Google Slides, zodat leerlingen kunnen samenwerken aan wiskunde- en wetenschapsprojecten, ideeën kunnen delen en van elkaar kunnen leren.	Gebruik Social bookmarking-sites zijn websites die worden gebruikt voor het verzamelen, opslaan, beheren en delen van links / bladwijzers en in sommige gevallen artikelen en afbeeldingen. Vb.: Diigo, Learnist, Pinterest Stimuleer interactie met leeftijdsgenoten met veilige, gecontroleerde sociale leerplatforms zoals Schoology, waar kinderen kunnen samenwerken aan educatieve activiteiten en hun werk kunnen delen

Gebruik van technologie	Maak gebruik van educatieve roboticakits zoals LEGO Education WeDo of Ozobot om basisvaardigheden op het gebied van techniek en programmeren aan te leren door middel van praktische, interactieve projecten	Stimuleer het verkennen van STEM-concepten met wetenschapskits voor thuisgebruik, ondersteund door instructievideo's op YouTube Kids of apps zoals Science Journal van Google.
--------------------------------	--	--

Digitale competentie

Digitale competentie omvat het zelfverzekerde, kritische en verantwoorde gebruik van en betrokkenheid bij digitale technologieën voor leren, werken en deelname aan de samenleving. Het omvat informatie- en datageletterdheid, communicatie en samenwerking, mediageletterdheid, creatie van digitale inhoud (inclusief programmeren), veiligheid (inclusief digitaal welzijn en competenties met betrekking tot cyberbeveiliging), vragen over intellectueel eigendom, probleemoplossend en kritisch denken.

Computers en aanverwante informatietechnologie zijn aangepaste programma's voor basisschoolleerlingen en dienen als belangrijke hulpmiddelen bij het trainen van basisvaardigheden die nodig zijn voor een succesvolle mondelinge en schriftelijke begrip en communicatie van informatie. Naast het verwerven van computervaardigheden, maken ze de aanpassing van vakken voor studenten met speciale behoeften mogelijk, evenals de duidelijke notatie van concepten en de productie van esthetische producten, waardoor educatieve doelen van hogere kwaliteit worden gerealiseerd. Verworven kennis biedt studenten emotionele en sociale zekerheid, omdat hun uitdagingen niet altijd met mislukking worden aangegaan. Dit wekt een grotere motivatie op om nieuwe kennis op te doen, wat vooral belangrijk is voor studenten met

speciale behoeften die leerachterstanden hebben meegemaakt. Daarom speelt het onderwerp een belangrijke en onvervangbare rol in de cognitieve en conatieve ontwikkeling van studenten met speciale behoeften.

Algemene inleiding

Het aanleren van DIGITALE COMPETENTIE aan basisschoolkinderen met een licht verstandelijke beperking vereist een geduldige en op maat gemaakte aanpak. Dit kan het volgende zijn:

1. Geïndividualiseerde instructie:
 - Stem de lessen af op de unieke leerstijl, het tempo en de vaardigheden van elk kind.
2. Concrete en tastbare voorwerpen:
 - Gebruik fysieke voorwerpen of materialen om kinderen te helpen abstracte concepten te begrijpen.
3. Visuele hulpmiddelen:
 - Voeg afbeeldingen, diagrammen en grafieken toe om het begrip te ondersteunen.
4. Praktische activiteiten:
 - Betrek kinderen bij interactieve taken om actief leren en onthouden te bevorderen.
5. Herhaling en herhaling:
 - Bied voldoende mogelijkheden om te oefenen en de belangrijkste vaardigheden en concepten te versterken.
6. Gebruik vereenvoudigde taal:
 - Split complexe ideeën op in eenvoudige, gemakkelijk te begrijpen taal.
7. Concepten opsplitsen:
 - Verdeel complexe onderwerpen in kleinere, beter beheersbare delen om het begrip te vergemakkelijken.
8. Multizintuiglijke benadering:
 - Doe een beroep op verschillende zintuigen (zicht, tast, gehoor) om leerervaringen te verbeteren.
9. Toepassingen uit de praktijk:
 - Koppel lessen aan praktische, alledaagse situaties om relevantie aan te tonen en retentie te bevorderen.
10. Positieve bekrachtiging:
 - Lofbetuigingen, beloningen en aanmoediging om het zelfvertrouwen en de motivatie te vergroten.
11. Gebruik technologie:

- Integreer educatieve apps, interactieve games of ondersteunende technologieën om het leren te ondersteunen.
- 12. Kleine groep of één-op-één instructie:
 - Bied persoonlijke aandacht en ondersteuning in kleinere omgevingen om aan individuele behoeften te voldoen.
- 13. Betrek ouders en zorgverleners:
 - Werk samen met gezinnen om het leren thuis te versterken en een ondersteunende leeromgeving te bevorderen.
- 14. Geduld en aanmoediging:
 - Oefen geduld en moedig voortdurend aan om veerkracht en zelfrespect op te bouwen.
- 15. Beoordeel de voortgang:
 - Controleer en evalueer regelmatig de ontwikkeling van elk kind om groeigebieden en gebieden die extra ondersteuning nodig hebben, te identificeren.

Erken dat kinderen met een verstandelijke beperking in een ander tempo vooruitgang kunnen boeken bij het ontwikkelen van digitale competentie. Vier zelfs de kleinste mijlpalen die zijn bereikt. Het creëren van een inclusieve en ondersteunende digitale leeromgeving is van vitaal belang voor hun succes bij het beheersen van digitale vaardigheden en andere onderwerpen. Samenwerken met experts in het bijzonder onderwijs kan waardevolle begeleiding en technieken bieden om de effectiviteit van het onderwijs te vergroten.

ICT gebruiken om kinderen met MID les te geven

Hier leest u hoe ICT in deze strategieën kan worden geïntegreerd:

- Geïndividualiseerde instructie:
 - Gebruik educatieve software of apps die zich aanpassen aan het leertempo en de voorkeuren van elk kind en gepersonaliseerde instructie bieden die is afgestemd op hun behoeften.
- Concrete manipulativa:
 - Gebruik interactieve digitale simulaties of virtuele voorwerpen waarmee kinderen digitale objecten kunnen verkennen en manipuleren om abstracte concepten te begrijpen.
- Visuele hulpmiddelen:
 - Integreer multimediapresentaties, interactieve whiteboards of digitale tools voor het vertellen van verhalen om informatie visueel weer te geven en het begrip te vergroten.
- Praktische activiteiten:

- Gebruik educatieve games of simulaties die actieve deelname en manipulatie van digitale tools en interfaces vereisen om het leren te versterken.
- Herhaling en beoordeling:
 - Implementeer gespreide herhalingssoftware of digitale flashcards om concepten regelmatig op een boeiende en interactieve manier te herhalen en te versterken.
- Gebruik vereenvoudigde taal:
 - Gebruik tekst-naar-spraaksoftware of digitale spraakassistenten om uitleg en instructies te geven in duidelijke en vereenvoudigde taal, wat het begrip ten goede komt.
- Concepten opsplitsen:
 - Gebruik multimedia-tutorials of interactieve leermodules die complexe concepten opsplitsen in kleinere, beter verteerbare brokken met interactieve elementen ter versterking.
- Multizintuiglijke benadering:
 - Integreer digitale bronnen die meerdere zintuigen aanspreken, zoals interactieve multimediapresentaties of virtual reality-ervaringen, om het leren via verschillende modaliteiten te verbeteren.
- Toepassingen uit de praktijk:
 - Gebruik educatieve simulaties of virtuele excursies om digitale leerervaringen te verbinden met real-world contexten, zodat kinderen digitale vaardigheden in praktijksituaties kunnen toepassen.
- Positieve bekrachtiging:
 - Implementeer gamification-elementen binnen educatieve software of apps, zoals badges of beloningen, om positieve feedback en versterking te geven voor het behalen van leerdoelen.
- Gebruik technologie:
 - Integreer ondersteunende technologische hulpmiddelen, zoals spraak-naar-tekstsoftware of adaptieve invoerapparaten, om tegemoet te komen aan uiteenlopende leerbehoeften en de toegang tot digitale leermiddelen te vergemakkelijken.
- Kleine groep of één-op-één instructie:
 - Gebruik videoconferenties of online bijlesplatforms om gepersonaliseerde instructie en ondersteuning te bieden in een virtuele kleine groep of één-op-één-omgeving.
- Betrek ouders en zorgverleners:

- Gebruik digitale communicatiemiddelen, zoals berichten-apps of online platforms, om ouders en zorgverleners op de hoogte te houden van de voortgang van hun kind en hen te betrekken bij het ondersteunen van digitaal leren thuis.
- Geduld en aanmoediging:
 - Gebruik digitale platforms voor het bieden van continue aanmoediging en feedback, zoals gepersonaliseerde berichten of virtuele beloningen, om een positieve leeromgeving te bevorderen.
- Beoordeel de voortgang:
 - Gebruik digitale beoordelingsinstrumenten en leerbeheersystemen om de voortgang van elk kind bij het verwerven van digitale competenties, zodat tijdige feedback en interventie mogelijk zijn als dat nodig is.

Computers en aanverwante informatietechnologie zijn essentiële hulpmiddelen voor basisschoolleerlingen en bieden aangepaste programma's die cruciaal zijn bij het trainen van basisvaardigheden voor succesvolle mondelinge en schriftelijke communicatie en informatieopslag. Naast het verwerven van computervaardigheden, vergemakkelijkt het het begrip van het onderwerp voor studenten met speciale behoeften, helpt het bij de verschillende weergave van concepten. Het maakt de productie van esthetische producten mogelijk, waardoor de onderwijsresultaten worden verbeterd. De opgedane kennis bevordert de nationale en sociale zekerheid voor studenten, waardoor de kans op mislukking wordt verkleind. Het verhoogt ook de motivatie voor het verwerven van nieuwe kennis, vooral belangrijk voor studenten met speciale behoeften die eerder leerachterstanden hebben ervaren.

Specifieke voorbeelden van het gebruik van ICT om kinderen met MID les te geven

Hier zijn voorbeelden van ICT-middelen en -instrumenten die kunnen worden geïntegreerd om de leerbehoeften van kinderen met een lichte verstandelijke beperking te ondersteunen:

1. Geïndividualiseerde instructie:

- Gebruik educatieve software en apps die adaptieve leerfuncties bieden, waardoor de inhoud kan worden aangepast op basis van individuele leerbehoeften en voortgang.
- Leraren kunnen leerbeheersystemen (LMS) zoals Moodle of Google Classroom gebruiken om geïndividualiseerde opdrachten en bronnen te bieden op basis van de behoeften van studenten.

- Ouders hebben toegang tot educatieve websites en apps die door leraren worden aanbevolen om thuis extra te oefenen en digitale vaardigheden te versterken.
- Implementeer ondersteunende technologieën zoals tekst-naar-spraaksoftware, spraakherkenningstools of schermleesprogramma's om tegemoet te komen aan verschillende leerstijlen en vaardigheden.
 - Leraren: Adaptieve leerplatforms zoals DreamBox of Khan Academy bieden gepersonaliseerde leertrajecten die zich aanpassen op basis van de prestaties van studenten.
 - Ouders: Online bijlesplatforms zoals Khan Academy of Chegg Tutors bieden gepersonaliseerde instructie en ondersteuning voor studenten die extra hulp nodig hebben.

2. Concrete manipulativa:

- Verken multimediabronnen zoals video's, animaties en interactieve simulaties om digitale concepten in een multi-sensorisch formaat te presenteren.
- Leraren kunnen multimediapresentaties gebruiken met behulp van tools zoals Microsoft PowerPoint of Prezi om visuals, audio en interactieve elementen in lessen op te nemen.
- Ouders kunnen educatieve YouTube-kanalen of podcasts verkennen die digitale concepten in verschillende formaten presenteren, waaronder video's, audio-opnamen en interactieve tutorials.
- Gebruik digitale verteltools die visuele, auditieve en tactiele elementen combineren om kinderen te betrekken bij leeractiviteiten.
- Leraren: Educatieve apps zoals Scratch of Tynker stellen leerlingen in staat om deel te nemen aan interactieve codeeractiviteiten met visuele feedback.
- Ouders: Digitale audioboeken en e-books van platforms zoals Audible of Kindle bieden toegankelijke alternatieven voor kinderen met een lichte verstandelijke beperking om met leesmateriaal om te gaan.

3. Visuele hulpmiddelen:

- Ontwerp visuele hulpmiddelen met behulp van digitale hulpmiddelen zoals grafische ontwerpsoftware of presentatiesoftware om visuele schema's, diagrammen en conceptmaps te maken.
- Leraren kunnen grafische ontwerpsoftware zoals Canva of Piktochart gebruiken om visuele schema's, visuele hulpmiddelen en infographics te maken om het begrip van studenten te ondersteunen.
- Ouders kunnen visuele schema's en visuele hulpmiddelen maken met behulp van digitale hulpmiddelen zoals Microsoft Word, PowerPoint of Google Drawings om hun kind te helpen routines en taken te begrijpen.

- Gebruik digitale afbeeldingen, pictogrammen en symbolen om belangrijke digitale concepten en procedures weer te geven en de toegankelijkheid voor kinderen met een lichte verstandelijke beperking te verbeteren.
- Met apps voor digitale beelduitwisselingssystemen (PECS) voor leraren, zoals Proloquo2Go of TouchChat, kunnen non-verbale leerlingen communiceren met behulp van visuele symbolen.
- Communicatie-apps voor ouders met aanpasbare visuele symboolbibliotheken, zoals Pictello of GoTalk NOW, stellen ouders in staat om gepersonaliseerde visuele ondersteuning te creëren voor de communicatiebehoeften van hun kind.

4. Praktische activiteiten:

- Bied toegang tot educatieve apps, games en simulaties waarmee kinderen op een praktische manier actief met digitale technologieën kunnen omgaan.
- Leraren kunnen educatieve games en simulaties van platforms zoals PBS Kids of National Geographic Kids opnemen om praktische leerervaringen te bieden.
- Ouders kunnen hun kind aanmoedigen om educatieve apps en games te verkennen die hands-on leren en creativiteit bevorderen, zoals LEGO® B Building Instructions of Toca Boca-apps.
- Stimuleer verkenning van en experimenteren met digitale tools en bronnen door middel van interactieve leerervaringen zoals codeeractiviteiten of digitale kunstprojecten.
- Leraren Virtual reality (VR) of augmented reality (AR) apps zoals Google Expeditions of Merge Cube bieden indrukwekkende leeromgevingen voor het verkennen van digitale inhoud.
- Ouders: DIY elektroniekkits zoals littleBits of Circuit Scribe bieden kinderen de mogelijkheid om thuis te experimenteren met het bouwen en programmeren van elektronische schakelingen.

5. Herhaling en beoordeling:

- Gebruik digitale flashcard-apps of online quizen om digitale vaardigheden en concepten te versterken door middel van repetitief oefenen en beoordelen.
- Leraren kunnen digitale flashcards toewijzen met behulp van platforms zoals Quizlet of Anki voor studenten om zelfstandig woordenschat of sleutelconcepten te evalueren.
- Ouders kunnen digitale flashcarddecks of online quizen opzetten met behulp van platforms zoals Quizlet of StudyStack voor hun kind om zelfstandig digitale vaardigheden te herhalen en te oefenen.

- Maak digitale leerportfolio's of e-portfolio's waar kinderen hun digitale leerervaringen gaandeweg kunnen documenteren en erover kunnen reflecteren, ter bevordering van zelfbeoordeling en beoordeling.
 - Digitale leerbeheersystemen (LMS) voor leraren bevatten vaak functies voor het maken van beoordelingsquizen op eigen tempo en interactieve studiegidsen.
 - Ouders leren ervaringen met ingebouwde beoordelingsactiviteiten en voortgangsregistratie voor ouders.

6. Gebruik vereenvoudigde taal:

- Tekst-naar-spraak software zoals NaturalReader of Read&Write voor Google Chrome om digitale tekst om te zetten in spraak met vereenvoudigde taalopties. Op symbolen gebaseerde communicatiesystemen zoals Boardmaker of Pictogram om het begrip te ondersteunen voor studenten die baat hebben bij visuele aanwijzingen.
- Leraren: gebruik van interactieve multimediapresentaties. Voorbeelden: Maak een PowerPoint-presentatie met eenvoudige tekst en bijbehorende afbeeldingen om het concept te illustreren. Gebruik gesproken tekst of audio-opnamen om verbale uitleg te geven in duidelijke, beknopte taal. Gebruik daarnaast educatieve apps of software die speciaal zijn ontworpen om taalvaardigheden aan te leren, zoals spellen voor het opbouwen van woordenschat met audio-ondersteuning en visuele aanwijzingen. (Deze bronnen kunnen helpen het gebruik van vereenvoudigde taal op een leuke en boeiende manier te versterken, waarbij wordt ingespeeld op de individuele leerbehoeften van kinderen met speciale behoeften.)
- Ouders: kunnen educatieve apps gebruiken die de nadruk leggen op vereenvoudigde taal voor het kind met speciale behoeften. Apps met duidelijke beelden en audio-instructies om hun begrip te ondersteunen. Interactieve verhaal-apps met beeldaanwijzingen en gesproken woorden kunnen bijvoorbeeld helpen om vereenvoudigde taalvaardigheden thuis op een leuke en boeiende manier te versterken.

7. Splits concepten op:

- Interactieve tutorials en simulaties zoals PhET Interactive Simulations of ChemCollective die complexe concepten opsplitsen in interactieve leerervaringen.
- Digitale tools voor het in kaart brengen van concepten, zoals Coggle of MindMeister, om informatie visueel te ordenen en op te splitsen in beheersbare brokken.
- Leraren kunnen educatieve apps of online bronnen kiezen die concepten opsplitsen in kleinere, beheersbare delen voor studenten. Interactieve activiteiten die hen stap voor stap begeleiden, zoals wiskunde-apps die één concept tegelijk introduceren of

wetenschappelijke video's met eenvoudige uitleg en visuele demonstraties. Door concepten op te splitsen in kleinere brokken, kunnen studenten complexe ideeën gemakkelijker begrijpen en leren toegankelijker maken.

- Ouders: Gebruik digitale hulpmiddelen die concepten opsplitsen in kleinere, verteerbare delen voor studenten met MID. Zoek naar interactieve software of multimediapresentaties die het leren ondersteunen en studenten bij elke stap begeleiden met duidelijke uitleg en visuele hulpmiddelen. Het opsplitsen van concepten kan lessen toegankelijker maken en helpen om complexe ideeën beter te begrijpen.

8. Multizintuiglijke benadering:

- Verken multimediabronnen zoals video's, animaties en interactieve simulaties om digitale concepten in een multi-sensorisch formaat te presenteren.
- Leraren kunnen multimediapresentaties gebruiken met behulp van tools zoals Microsoft PowerPoint of Prezi om visuals, audio en interactieve elementen in lessen op te nemen.
- Ouders kunnen educatieve YouTube-kanalen of podcasts verkennen die digitale concepten in verschillende formaten presenteren, waaronder video's, audio-opnamen en interactieve tutorials.
- Gebruik digitale verteltools die visuele, auditieve en tactiele elementen combineren om kinderen te betrekken bij leeractiviteiten.
- Leraren: Educatieve apps zoals Scratch of Tynker stellen studenten in staat om deel te nemen aan interactieve codeeractiviteiten met visuele feedback.
- Ouders: Digitale audioboeken en e-books van platforms zoals Audible of Kindle bieden toegankelijke alternatieven voor kinderen met een lichte verstandelijke beperking om met leesmateriaal om te gaan.

9. Real-life toepassingen:

- Virtual reality (VR) simulaties zoals Google Expeditions of Nearpod VR waarmee studenten real-world omgevingen en scenario's kunnen verkennen.
- Projecten voor digitale verhalen met tools zoals Adobe Spark of Microsoft Sway om verhalen te creëren op basis van ervaringen en toepassingen uit het echte leven.
- Leraren: Implementeer digitale aanwijzingssystemen of reminder-apps die visuele of auditieve signalen geven om kinderen te ondersteunen bij het onthouden en opvolgen van digitale instructies.
- Ouders: gebruik videomodellerings technieken om digitale procedures en gedragingen te demonstreren, waarbij kinderen visuele aanwijzingen krijgen om na te volgen.

10. Positieve bekrachtiging:

- Digitale beloningssystemen binnen educatieve apps of platforms, zoals ClassDojo of Classcraft, om positief gedrag en leren te motiveren en te stimuleren.
- Digitale stickergrafieken of prestatiebadges gemaakt met apps zoals ChorePad of Habitica om de voortgang visueel bij te houden en te belonen.
- Leraren: Neem gamification-elementen op in digitale leeractiviteiten, zoals punten, badges of beloningen, om kinderen te motiveren en positief digitaal gedrag te versterken.
- Ouders: gebruik digitale tools of apps voor het volgen van gedrag om de voortgang bij het ontwikkelen van digitale competentie in de loop van de tijd te volgen en te belonen.

11. Gebruik technologie:

- Identificeer en implementeer gespecialiseerde ondersteunende technologieën zoals alternatieve invoerapparaten, schakelinterfaces of schermvergrotingssoftware om kinderen met specifieke toegangsbehoeften te ondersteunen.
- Zorg ervoor dat digitale materialen en bronnen toegankelijk zijn voor alle kinderen door alternatieve formats, tekstalternatieven en aanpasbare instellingen te bieden om aan individuele voorkeuren en vereisten te voldoen.
- Leraren: Ondersteunende technologische hulpmiddelen zoals spraak-naar-tekstsoftware (bijv. Dragon NaturallySpeaking) of schermlezers (bijv. JAWS) om de toegang tot digitale inhoud te ondersteunen.
- Ouders: Educatieve apps en games die speciaal zijn ontworpen voor kinderen met een lichte verstandelijke beperking, zoals Special iApps of Starfall.

12. Kleine groep of één-op-één instructie:

- Gebruik digitale taakanalysetools of softwaretoepassingen om de opeenvolgende stappen bij het voltooien van digitale taken visueel weer te geven, zodat kinderen procedures effectief kunnen begrijpen en volgen.
- Leraren kunnen stroomdiagrammen of mindmapping-software zoals Lucidchart of MindMeister gebruiken om de stappen die nodig zijn bij het voltooien van digitale taken visueel in kaart te brengen.
- Ouders kunnen taakbeheer-apps zoals Todoist of Any.do gebruiken om digitale checklists te maken en taken op te splitsen in kleinere stappen, zodat hun kind georganiseerd en gefocust kan blijven op digitale opdrachten.

- Apps voor taakbeheer zoals Trello of Asana bieden digitale checklists en projectborden voor het organiseren en volgen van de voortgang van studenten bij digitale opdrachten.
- Leraren: Bied digitale checklists of tools voor taakbeheer aan om kinderen te helpen bij het organiseren en volgen van hun voortgang terwijl ze digitale activiteiten doorlopen.
- Ouders: Video-tutorials en handleidingen op platforms zoals YouTube of Khan Academy bieden stapsgewijze instructies voor het voltooien van verschillende digitale taken en ondersteunen ouders bij het begeleiden van hun kind door onbekende procedures.

13. Betrek ouders en zorgverleners:

- Geef gezinnen toegang tot digitale bronnen en online tutorials die het digitale leren van kinderen thuis ondersteunen, inclusief aanbevelingen voor educatieve websites, apps en interactieve games.
- Zet digitale communicatiekanalen op, zoals e-mailnieuwsbrieven, ouderportalen of online forums om gezinnen op de hoogte te houden en betrokken te houden bij de digitale opvoeding van hun kinderen.
- Communicatieplatforms voor leraren, zoals Remind of Seesaw, waarmee leraren updates, bronnen en leeractiviteiten kunnen delen met ouders en zorgverleners.
- Apps voor ouderbetrokkenheid zoals ParentSquare of ClassTag voor het vergemakkelijken van communicatie, samenwerking en betrokkenheid bij het leertraject van hun kind.

14. Geduld en aanmoediging:

- Gebruik interactieve timer-apps of websites tijdens activiteiten om het verstrijken van de tijd visueel weer te geven. Een timer met een kleurrijke visuele countdown kan kinderen bijvoorbeeld helpen het concept van geduldig wachten te begrijpen.
- Gebruik digitale feedbacktools zoals spraakopnamefuncties of op tekst gebaseerde opmerkingen in educatieve software om kinderen persoonlijk aan te moedigen. Het horen van positieve bekrachtiging of het ontvangen van ondersteunende berichten kan hun zelfvertrouwen en motivatie vergroten.
- Leraren: Digitale berichtenplatforms zoals Class Messenger of Slack voor het verzenden van gepersonaliseerde berichten, bemoedigende woorden en positieve feedback naar studenten.
- Digitale portfolio's voor ouders of showcaseplatforms voor studenten, zoals Seesaw of Padlet, voor het vieren en presenteren van de prestaties en voortgang van studenten.

15. Beoordeel de voortgang:

- Digitale beoordelingstools en apps zoals Formative of Socrative voor het maken en beheren van interactieve quizzen, peilingen en enquêtes om de voortgang van studenten te beoordelen.
- Dashboards voor leeranalyse binnen LMS-platforms of educatieve software om de prestaties, betrokkenheid en voortgang van studenten gaandeweg op te volgen.
- Leraren: Gebruik adaptieve online beoordelingsplatforms om vragen af te stemmen op de prestaties van het kind, en bied een nauwkeurige voortgangsregistratie in verschillende vakken. Trackingsoftware: Gebruik tools voor het bijhouden van gegevens om de voortgang in de loop van de tijd te volgen en prestatiegegevens van op ICT gebaseerde leeractiviteiten te analyseren. Maak digitale portfolio's die het werk en de prestaties van het kind laten zien, waardoor een holistische voortgangsbeoordeling mogelijk is.
- Ouders: Blijf op de hoogte van de voortgang van uw kind via communicatie-apps en ontvang inzichten en suggesties voor activiteiten. Kies apps met functies voor het bijhouden van de voortgang, met voltooide activiteiten, scores en gebieden die oefening nodig hebben. Organiseer virtuele conferenties om de voortgang te bespreken en samen doelen te stellen, met behulp van videoconferentieplatforms voor effectieve communicatie.

Deze specifieke voorbeelden sluiten aan bij het curriculum voor digitale competentie van de basisschool en laten zien hoe ICT-middelen kunnen worden geïntegreerd om de leerbehoeften van kinderen met een lichte verstandelijke beperking te ondersteunen. Denk er altijd aan om tools en bronnen te kiezen die passen bij de capaciteiten van elke student en die de nodige aanpassingen bieden.

Persoonlijke, sociale vaardigheden en leren leren

Persoonlijke, sociale en leer-om-te-leren competenties omvatten het ontwikkelen van vaardigheden en attitudes die nodig zijn voor persoonlijke ontwikkeling, gezonde relaties en effectieve leerstrategieën. Het omvat zelfbewustzijn, zelfmanagement, sociaal bewustzijn, relatievaardigheden, verantwoorde besluitvorming en effectieve leergewoonten.

Algemene inleiding

Het aanleren van persoonlijke, sociale en leercompetenties aan basisschoolkinderen met een milde verstandelijke beperking vereist een geduldige en op maat gemaakte aanpak die inspeelt op hun unieke behoeften. Strategieën om dit te bereiken zijn onder meer:

1. Emotionele regulatie vaardigheden:

- Het implementeren van visuele schema's en timers via digitale apps om kinderen te helpen overgangen te beheren en hun emoties effectief te reguleren.
- Gebruik interactieve verhalen en video's met herkenbare personages om emotionele herkenning en copingstrategieën aan te leren.

2. Ontwikkeling van sociale vaardigheden:

- Gebruik maken van apps en games voor het trainen van sociale vaardigheden om het oefenen van de beurt afwachten, delen en oplossen van problemen in sociale situaties.
- Het creëren van virtuele peergroups of online forums waar kinderen kunnen deelnemen aan gestructureerde sociale interacties en samenwerkingsactiviteiten.

3. Zelfbewustzijn en zelfverdediging:

- Het integreren van digitale tijdschriften of reflectieve blogs waar kinderen hun gedachten, gevoelens en doelen kunnen uiten, waardoor zelfbewustzijn en zelfexpressie worden bevorderd.
- Introductie van ondersteunende technologische hulpmiddelen, zoals spraak-naar-tekstsoftware, om kinderen in staat te stellen hun behoeften en voorkeuren effectief te communiceren.

4. Studie- en organisatievaardigheden:

- Introductie van digitale planners of apps voor taakbeheer om kinderen te helpen bij het organiseren van hun opdrachten, schema's en verantwoordelijkheden.
- Toegang bieden tot educatieve games en simulaties die studievoordigheden, timemanagement en kritisch denken versterken.

5. Probleemoplossing en besluitvorming:

- Kinderen betrekken bij interactieve probleemoplossende activiteiten en puzzels via educatieve apps en online platforms.
- Het faciliteren van virtuele scenario's of simulaties waarbij kinderen kunnen oefenen in het nemen van beslissingen en het evalueren van resultaten in een veilige omgeving.

6. Kritisch denken en metacognitie:

- Het integreren van digitale verteltools en multimediate bronnen om kinderen aan te moedigen informatie te analyseren, evalueren en er conclusies uit te trekken.
- Het gebruik van online quizen en interactieve uitdagingen om kritisch denken en reflectie op leerprocessen te stimuleren.

7. Communicatie en samenwerking:

- Gebruik maken van tools voor videoconferenties voor virtuele groepsdiscussies en samenwerkingsprojecten, het bevorderen van communicatie- en teamwerkvaardigheden.
- Introductie van digitale verhalen of multimediate projecten waarbij kinderen moeten samenwerken en effectief moeten communiceren met leeftijdsgenoten.

8. Doelen stellen en motivatie:

- Het implementeren van digitale tools voor het stellen van doelen of voortgangstrackers om kinderen te helpen bij het stellen, monitoren en bereiken van hun academische en persoonlijke doelen.
- Gamification-elementen opnemen in leeractiviteiten, zoals het verdienen van digitale badges of beloningen voor het voltooien van taken en het bereiken van mijlpalen.

9. Aanpassingsvermogen en veerkracht:

- Toegang bieden tot adaptieve leerplatforms die de inhoud en het tempo aanpassen op basis van de individuele leerbehoeften en voortgang van kinderen.
- Digitale bronnen en online community's gebruiken om verhalen over veerkracht te delen en kinderen te inspireren om uitdagingen en tegenslagen te overwinnen.

10. Life skills onafhankelijkheid:

- Introductie van educatieve apps en simulaties die praktische life skills aanleren, zoals geldbeheer, boodschappen doen en persoonlijke hygiëne.
- Het faciliteren van virtuele rollenspelscenario's waarbij kinderen vaardigheden voor zelfstandig wonen kunnen oefenen in een virtuele omgeving.

Door deze strategieën toe te passen, kunnen opvoeders de ontwikkeling van persoonlijke, sociale en leercompetenties bij kinderen met een milde verstandelijke beperking bevorderen, waardoor ze in staat worden gesteld om academisch en sociaal te gedijen.

ICT gebruiken om kinderen met MID les te geven

Hier zijn specifieke voorbeelden van hoe ICT kan worden geïntegreerd in het onderwijs aan kinderen met een lichte verstandelijke beperking voor persoonlijke, sociale en leercompetenties:

1. Emotionele regulatie vaardigheden:

- **ICT-tool:** Gebruik apps of software voor emotieherkenning die verschillende emoties visueel weergeven door middel van afbeeldingen of pictogrammen.
- **Voorbeeld:** "Emotiemeter"-app waar kinderen hun huidige emoties kunnen selecteren en uiten, waardoor ze hun gevoelens kunnen identificeren en reguleren.

2. Ontwikkeling van sociale vaardigheden:

- **ICT-tool:** Virtual reality (VR) sociale interactieprogramma's waarbij kinderen zich bezighouden met gesimuleerde sociale scenario's.
- **Voorbeeld:** app "Social Skills Builder VR" die interactieve virtuele omgevingen biedt voor het oefenen van sociale interacties, zoals het initiëren van gesprekken of deelnemen aan groepsactiviteiten.

3. Zelfbewustzijn en zelfverdediging:

- **ICT-tool:** Gepersonaliseerde digitale dagboeken of blogs waar kinderen kunnen reflecteren op hun gedachten en ervaringen.
- **Voorbeeld:** "Reflectly"-app waarmee kinderen hun gedachten, gevoelens en doelen kunnen opschrijven of vastleggen, waardoor zelfbewustzijn en expressie worden bevorderd.

4. Studie- en organisatievaardigheden:

- **ICT-tool:** Educatieve apps met ingebouwde functies voor taakbeheer en digitale planners.
- **Voorbeeld:** app "My Study Life" die tools biedt voor het organiseren van opdrachten, schema's en studiemateriaal, zodat kinderen op schema blijven met leren.

5. Probleemoplossing en besluitvorming:

- **ICT-tool:** interactieve probleemoplossende spellen of simulaties die toegankelijk zijn op tablets of computers.
- **Voorbeeld:** app "Thinkrolls" met uitdagende puzzels en probleemoplossende activiteiten die logisch denken en besluitvorming stimuleren.

6. Kritisch denken en metacognitie:

- **ICT-tool:** platforms voor digitale storytelling met interactieve functies voor het creëren en verkennen van multimedieverhalen.

- **Voorbeeld:** "Storybird"-website waarmee kinderen hun eigen verhalen kunnen schrijven, illustreren en delen, waardoor creativiteit en kritisch denkvermogen worden bevorderd.

7. **Communicatie en samenwerking:**

- **ICT-tool:** online communicatieplatforms of sociale-mediagroepen om in contact te komen met collega's en ideeën uit te wisselen.
- **Voorbeeld:** "Mindtap"-platform waarmee studenten kunnen samenwerken aan projecten, onderwerpen kunnen bespreken en met klasgenoten kunnen communiceren in een veilige online omgeving.

8. **Doelen stellen en motivatie:**

- **ICT-tool:** Gamified leer-apps met voortgangsregistratie en beloningssystemen.
- **Voorbeeld:** "Classcraft"-app die taken en activiteiten in de klas gamificeert en kinderen motiveert om academische en gedragsdoelen te bereiken door middel van in-game beloningen en prestaties.

9. **Aanpassingsvermogen en veerkracht:**

- **ICT-tool:** adaptieve leersoftware die de inhoud aanpast op basis van individuele leerbehoeften en voortgang.
- **Voorbeeld:** "IXL" adaptief leerplatform dat gepersonaliseerde oefening biedt in wiskunde, taalkunsten, wetenschappen en sociale studies, ter ondersteuning van de diverse leervaardigheden van kinderen.

10. **Life skills en onafhankelijkheid:**

- **ICT-tool:** Interactieve simulaties of virtual reality-ervaringen voor het oefenen van real-life scenario's.
- **Voorbeeld:** website "Everyday Speech" met interactieve lessen en scenario's over sociale vaardigheden, waardoor kinderen praktische life skills kunnen leren in een virtuele omgeving.

Door deze ICT-voorbeelden te integreren in onderwijsstrategieën, kunnen opvoeders boeiende en toegankelijke leerervaringen creëren die inspelen op de individuele behoeften van kinderen met een lichte verstandelijke beperking, en hun persoonlijke, sociale en leercompetenties bevorderen.

Specifieke voorbeelden van het gebruik van ICT om kinderen met MID les te geven

hier zijn specifieke voorbeelden van ICT-tools en -middelen voor elke competentie, op maat gemaakt voor zowel leerkrachten als ouders:

Emotionele regulatie vaardigheden:

- *Voor leerkrachten:* Emotion Meter-app: helpt kinderen emoties te identificeren en te reguleren door middel van visuele signalen.
- *Voor ouders:* Feelu-app: Moedigt kinderen aan om emoties te uiten en te reguleren door middel van digitale activiteiten.

Ontwikkeling van sociale vaardigheden:

- *Voor leraren:* Social Skills Builder VR: Biedt virtuele sociale scenario's voor het oefenen van interacties.
- *Voor ouders:* TeachTown: Biedt modules voor sociale vaardigheden en interactieve lessen voor thuisgebruik.

Zelfbewustzijn en voor zichzelf opkomen:

- *Voor leerkrachten:* Reflectly-app: Hiermee kunnen kinderen een dagboek bijhouden en nadenken over hun gedachten en ervaringen.
- *Voor ouders:* MyLife-app: Bevordert zelfbewustzijn en zelfexpressie door middel van begeleide activiteiten.

Studie- en organisatievaardigheden:

- *Voor leraren:* My Study Life-app: helpt studenten bij het organiseren van opdrachten en roosters op één plek.
- *Voor ouders:* Trello: Samenwerkende digitale borden voor het organiseren van taken en schema's als gezin.

Probleemoplossing en besluitvorming:

- *Voor leraren:* Thinkrolls-app: Biedt uitdagende puzzels en probleemoplossende activiteiten voor kinderen.
- *Voor ouders:* Smartick Brain: Biedt hersenkrakers, puzzels en spelletjes voor kritische denkoefeningen.

Kritisch denken en metacognitie:

- *Voor leerkrachten:* Storybird-website: Hiermee kunnen kinderen hun eigen multimedial verhalen maken en delen.
- *Voor ouders:* BrainPOP: Biedt educatieve video's en quizen om kritisch denken thuis te stimuleren.

Communicatie en samenwerking:

- *Voor leraren:* Mindtap-platform: stelt leraren in staat om online klaslokalen te creëren voor communicatie en samenwerking.
- *Voor ouders:* Zoom: Faciliteert videogesprekken voor virtuele meetups en samenwerkingsprojecten.

Doelen stellen en motivatie:

- *Voor leraren:* Classcraft-app: Gamificeert taken in de klas en beloont leerlingen voor het bereiken van doelen.
- *Voor ouders:* Habitica: Verandert dagelijkse taken in een spel en motiveert kinderen om klusjes en huiswerk te maken.

Aanpassingsvermogen en veerkracht:

- *Voor leraren:* IXL adaptief leerplatform: Past de inhoud aan op basis van de voortgang en behoeften van kinderen.
- *Voor ouders:* Learning Ally: Biedt audioboeken en leesondersteuning voor kinderen met uiteenlopende leerbehoeften.

Levensvaardigheden en onafhankelijkheid:

- *Voor leraren:* Everyday Speech-website: Biedt interactieve lessen en scenario's voor het oefenen van sociale vaardigheden.
- *Voor ouders:* ChoiceWorks: Helpt kinderen bij het maken van keuzes en het zelfstandig voltooien van taken door middel van visuele hulpmiddelen.

Deze voorbeelden van ICT-tools en -middelen kunnen worden geïntegreerd in onderwijs- en opvoedingspraktijken om de uiteenlopende leerbehoeften van kinderen met een lichte verstandelijke beperking in verschillende competenties te ondersteunen.

Burgerzin

Burgerschapseducatie voorziet kinderen van de kennis en vaardigheden die nodig zijn om effectief deel te nemen aan de samenleving. Dit omvat het begrijpen van burgerrechten en -verantwoordelijkheden, ethisch en moreel redeneren en deelname aan het gemeenschapsleven. De integratie van ICT in burgerschapsvorming helpt bij het creëren van interactieve, boeiende en toegankelijke leerervaringen die inspelen op de uiteenlopende behoeften van kinderen met een LVB.

Algemene inleiding

1. Burgerkennis: Inzicht in de basisstructuur van de overheid, wetten en rechten.
 - ICT-hulpmiddelen: Digitale interactieve diagrammen en simulaties om overheidsstructuren te visualiseren.
2. Deelname aan de gemeenschap: Deelnemen aan activiteiten die het welzijn van de gemeenschap verbeteren.
 - ICT-hulpmiddelen: Virtual reality-ervaringen van projecten voor betrokkenheid van de gemeenschap om realistische participatiescenario's te bieden.
3. Begrip van sociale systemen: Leren over de sociale systemen en hun impact op gemeenschappen.
 - ICT-hulpmiddelen: Multimediapresentaties en storytelling om de sociale dynamiek te illustreren.
4. Ethisch redeneren: Het ontwikkelen van het vermogen om beslissingen te nemen op basis van morele principes.
 - ICT-hulpmiddelen: Interactieve, op scenario's gebaseerde spellen die ethische dilemma's presenteren die studenten moeten oplossen.
5. Besluitvorming: Leren om weloverwogen beslissingen te nemen die rekening houden met het welzijn van anderen.
 - ICT-tools: Digitale peilingen en besluitvormingsapps die het mogelijk maken om in een gecontroleerde omgeving te oefenen.
6. Respect voor diversiteit: Culturele en individuele diversiteit begrijpen en respecteren.
 - ICT-hulpmiddelen: Online samenwerkingsprojecten met studenten met verschillende achtergronden om respect en begrip te bevorderen.
7. Rechten en verantwoordelijkheden: Kennis van iemands rechten en plichten als burger.
 - ICT-hulpmiddelen: Geanimeerde video's en e-books die rechten en verantwoordelijkheden in eenvoudige bewoordingen uitleggen.
8. Probleemoplossing: Het aanpakken en oplossen van problemen die van invloed zijn op individuen en gemeenschappen.
 - ICT-tools: Digitale probleemoplossende platforms die echte uitdagingen simuleren.

9. Kritisch denken: Het analyseren van informatie en argumenten om een beredeneerd oordeel te vormen.
 - ICT-hulpmiddelen: Online debatforums en apps over kritisch denken om analytische vaardigheden te ontwikkelen.
10. Actief burgerschap: Actieve rollen spelen binnen de gemeenschap om positieve bijdragen te leveren.
 - ICT-mogelijkheden: simulatiesoftware waarmee studenten een rollenspel kunnen spelen als gemeenschapsleiders of activisten.

ICT gebruiken om kinderen met MID te leren burgerschap

Op elk van de bovengenoemde gebieden kan ICT naadloos worden geïntegreerd om de leerervaring voor kinderen met een LVB te verbeteren. Dit doe je als volgt:

1. Burgerschapskennis: Gebruik interactieve kaarten en simulatiesoftware van de overheid om les te geven over de overheidsstructuur en maatschappelijke oriëntatiepunten.
2. Participatie van de gemeenschap: Implementeer virtual reality-tools om deelname aan projecten ter verbetering van de gemeenschap te simuleren.
3. Begrip van sociale systemen: Gebruik multimediapresentaties met video's, audio en animaties om complexe sociale interacties uit te leggen.
4. Ethisch redeneren: Introduceer interactieve spellen die leerlingen uitdagen om ethische dilemma's op te lossen.
5. Besluitvorming: Gebruik apps die zijn ontworpen om leerlingen te helpen oefenen met het maken van keuzes en het zien van de gevolgen van hun beslissingen.
6. Respect voor diversiteit: Faciliteer digitale uitwisselingen met diverse groepen om verhalen en standpunten te delen.
7. Rechten en verantwoordelijkheden: Maak interactieve modules waarmee studenten de concepten van rechten en burgerplichten kunnen verkennen.
8. Probleemoplossing: Gebruik digitale probleemoplossende uitdagingen die relevant zijn voor het dagelijks leven.
9. Kritisch denken: Integreer tools voor online discussies en debatten die kritische analyse aanmoedigen.
10. Actief burgerschap: gebruik projectbeheerssoftware voor het plannen en uitvoeren van gemeenschapsprojecten.

Specifieke voorbeelden van het gebruik van ICT om kinderen met MID te leren burgerschap

1. Maatschappelijke kennis:
 - Leraren: Gebruik een digitaal whiteboard om de takken van de overheid en hun functies visueel in kaart te brengen.
 - Ouders: Bied toegang tot interactieve websites zoals Ben's Guide to the U.S. Government voor thuisonderwijs.
2. Deelname aan de gemeenschap:
 - Leraren: Coördineer simulaties van het opschonen van virtuele gemeenschappen waar leerlingen een opruimactie kunnen plannen en uitvoeren.
 - Ouders: Moedig deelname aan online communityforums aan waar lokale kwesties worden besproken.
3. Begrip van sociale systemen:
 - Leerkrachten: Toon documentaires die beschikbaar zijn op educatieve platforms en die verschillende sociale systemen en hun impact bespreken.
 - Ouders: gebruik apps die sociale interacties binnen een gemeenschap simuleren om het begrip te vergroten.
4. Ethisch redeneren:
 - Leraren: Gebruik apps zoals Quandary die studenten ethische keuzes bieden in complexe situaties.
 - Ouders: Betrek kinderen bij discussies over ethische beslissingen die personages nemen in interactieve verhaal-apps.
5. Besluitvorming:
 - Leraren: Introduceer besluitvormings-apps waar leerlingen de gevolgen van verschillende keuzes in een gamified omgeving kunnen zien.
 - Ouders: Gebruik eenvoudige voor- en nadelen beslissings-apps om dagelijkse beslissingen te bespreken.
6. Respect voor diversiteit:
 - Leraren: Maak multimediapresentaties die verschillende culturen en levensstijlen over de hele wereld laten zien.
 - Ouders: Moedig de verkenning van wereldwijde culinaire apps of platforms voor culturele verhalen aan.
7. Rechten en verantwoordelijkheden:
 - Leerkrachten: Gebruik animaties en korte filmpjes om het belang van rechten en plichten uit te leggen.
 - Ouders: Zorg voor interactieve e-books die op een kindvriendelijke manier over burgerplichten en -rechten gaan.
8. Problemen oplossen:
 - Leraren: Implementeer online probleemoplossende oefeningen die betrekking hebben op gemeenschapskwesties.
 - Ouders: Leid kinderen door digitale escape rooms die probleemoplossing vereisen om vooruitgang te boeken.
9. Kritisch denken:

- Leraren: Voer virtuele klasdebatten met behulp van realtime discussietools.
- Ouders: Faciliteer kritische denkoefeningen met behulp van apps die logisch redeneren uitdagen.

10. Actief burgerschap:

- Leraren: Begeleid studenten bij de ontwikkeling van een digitale campagne voor een lokaal probleem met behulp van projectmanagementtools.
- Ouders: Ondersteun kinderen bij het maken van een digitaal portfolio van hun activiteiten voor maatschappelijke betrokkenheid.

Competentie op het gebied van ondernemerschap

Algemene inleiding

Het aanleren van ondernemerschap aan kinderen in de basisschool met een licht verstandelijke beperking vraagt om een geduldige en op maat gemaakte aanpak. Dit kan het volgende zijn:

1. **Vereenvoudigde concepten:**
 - Splits ondernemerschapconcepten op in eenvoudige, gemakkelijk te begrijpen ideeën.
 - Gebruik duidelijke, concrete voorbeelden om de basisprincipes van het bedrijfsleven te illustreren, zoals kopen, verkopen en handelen.
2. **Praktische activiteiten:**
 - Betrek de leerlingen bij praktische activiteiten zoals het opzetten van een kleine klasmarkt of een limonade kraam.
 - Laat kinderen deelnemen aan elke stap, van het maken van producten tot het verkopen ervan.
3. **Visueel en interactief leren:**
 - Gebruik visuele hulpmiddelen zoals grafieken, foto's en video's om ondernemersconcepten uit te leggen.
 - Gebruik interactieve tools zoals educatieve apps en games die zakelijke activiteiten simuleren.
4. **Rollenspellen en simulaties:**
 - Organiseer rollenspellen waarbij studenten kunnen oefenen om bedrijfseigenaren en klanten te zijn.
 - Gebruik simulaties om hen te helpen de verschillende aspecten van het runnen van een bedrijf te begrijpen.
5. **Gepersonaliseerde leerplannen:**
 - Maak geïndividualiseerde leerplannen die inspelen op de sterke punten, interesses en het leertempo van elke student.
 - Bied één-op-één ondersteuning en activiteiten op maat om het leren te versterken.
6. **Creativiteit en innovatie aanmoedigen:**
 - Bevorder een omgeving waarin studenten zich veilig voelen om hun ideeën te uiten en creatief te zijn.
 - Stimuleer brainstormsessies en creatieve probleemoplossende activiteiten.
7. **Sociale vaardigheden ontwikkelen:**
 - Leer sociale vaardigheden die essentieel zijn voor ondernemerschap, zoals communicatie, teamwerk en onderhandelen.
 - Gebruik groepsprojecten om studenten te helpen deze vaardigheden te oefenen in een ondersteunende omgeving.
8. **Vertrouwen opbouwen:**
 - Zorg voor positieve bekrachtiging en vier kleine prestaties om het zelfvertrouwen van studenten op te bouwen.

- Stimuleer een groeimindset, waarbij de nadruk ligt op inspanning en doorzettingsvermogen boven onmiddellijk succes.
- 9. Ouders en zorgverleners betrekken:**
 - Betrek ouders en zorgverleners bij het leerproces door hen middelen en activiteiten te bieden die ze thuis kunnen doen.
 - Organiseer workshops en bijeenkomsten om hen op de hoogte te houden en betrokken te houden bij de ondernemersopvoeding van hun kind.
- 10. Gebruikmakend van technologie en ICT-hulpmiddelen:**
 - Integreer educatieve software en online bronnen die gericht zijn op ondernemerschap.
 - Gebruik tablets en computers om digitale bedrijfsplannen, advertenties en andere ondernemerstaken te maken.
- 11. Betrokkenheid bij de gemeenschap:**
 - Werk samen met lokale bedrijven en ondernemers om praktijkervaringen en mentorschap te bieden.
 - Organiseer excursies naar lokale bedrijven om studenten uit de eerste hand kennis te laten maken met ondernemerschap.
- 12. Aangepast lesmateriaal:**
 - Gebruik lesmateriaal dat speciaal is aangepast voor kinderen met een lichte verstandelijke beperking.
 - Zorg ervoor dat materialen boeiend, geschikt voor de leeftijd en toegankelijk zijn voor alle studenten.

Door deze strategieën toe te passen, kunnen opvoeders een ondersteunende en effectieve leeromgeving creëren voor het onderwijzen van ondernemerschap aan basisschoolkinderen met een lichte verstandelijke beperking.

ICT gebruiken om kinderen met MID les te geven

Het gebruik van ICT om kinderen met een milde verstandelijke handicap (MID) te onderwijzen, kan hun leerervaringen verbeteren en hun educatieve doelen ondersteunen. Hier leest u hoe ICT kan worden geïntegreerd in de eerder genoemde strategieën:

- 1. Vereenvoudigde concepten:**
 - Gebruik interactieve educatieve software en apps die concepten op een vereenvoudigde manier presenteren, met visuele hulpmiddelen en gesproken tekst om het begrip te vergroten.
 - Op maat gemaakte leermodules op platforms zoals Khan Academy of Coursera, afgestemd op het leertempo en de voorkeuren van elk kind.
 - Adaptieve leersoftware zoals DreamBox, die de inhoud aanpast op basis van individuele vooruitgang en behoeften.

2. Praktische activiteiten:

- Virtual reality-simulaties van zakelijke omgevingen of marktplaatsen voor hands-on verkenning.
- Interactieve bedrijfssimulatiespellen zoals Lemonade Stand of BizWorld om echte ondernemerservaringen te simuleren.

3. Visueel en interactief leren:

- Gebruik multimediapresentaties, video's en animaties om ondernemersconcepten op een boeiende en interactieve manier visueel uit te leggen.
- Tools voor het maken van infographics zoals Piktochart of Canva om bedrijfsconcepten en -processen te visualiseren.
- Interactieve whiteboardsoftware zoals SMART Notebook voor het visueel presenteren van ondernemersconcepten.
- Interactieve virtuele manipulaties voor financiële planningsactiviteiten.

4. Rollenspellen en simulaties:

- Virtuele excursies naar lokale bedrijven of startups met behulp van platforms zoals ExpeditionPro of Nearpod om klassikaal leren te verbinden met ondernemerschap in de echte wereld.
- Ondernemerschap: projectgebaseerd leren, met behulp van platforms zoals Scratch of Tinkercad om zakelijke ideeën te ontwerpen en te prototypen.

5. Gepersonaliseerde leerplannen:

- Op maat gemaakte leermodules op platforms zoals Khan Academy of Coursera, afgestemd op het leertempo en de voorkeuren van elk kind.
- Adaptieve leersoftware zoals DreamBox, die de inhoud aanpast op basis van individuele vooruitgang en behoeften.

6. Creativiteit en innovatie aanmoedigen:

- Bied toegang tot creatieve softwaretools en apps waarmee kinderen hun eigen producten, advertenties of bedrijfsplannen kunnen maken en ontwerpen.
- Online samenwerkingsplatforms kunnen groepsbrainstormen en het delen van ideeën tussen studenten vergemakkelijken.
- Virtual reality-ervaringen met auditieve, visuele en tactiele elementen om studenten onder te dompelen in ondernemerschapsscenario's.

7. Sociale vaardigheden ontwikkelen:

- Virtuele bijlessessies met behulp van videoconferentietools voor gepersonaliseerde coaching en ondersteuning op het gebied van ondernemerschap.
- Scherm delen tijdens geïndividualiseerde instructie om directe begeleiding te bieden bij ondernemerschapstaken en -opdrachten.

8. Vertrouwen opbouwen:

- Digitale beloningssystemen zoals ClassDojo of Token Board voor het erkennen en versterken van ondernemersinspanningen en -prestaties.
- Gamified leerplatforms met ingebouwde beloningen en badges om studenten te motiveren om actief deel te nemen aan ondernemerschapsactiviteiten.

9. Ouders en zorgverleners betrekken:

- Apps voor oudercommunicatie zoals Remind of ClassTag om gezinnen op de hoogte te houden en betrokken te houden bij de opleiding ondernemerschap van hun kind.
- Virtuele ouderworkshops of webinars over het ondersteunen van het leren van ondernemerschap thuis.

10. Gebruikmakend van technologie en ICT-hulpmiddelen:

- Tools voor videoconferenties zoals Zoom om gastsprekers of ondernemers virtueel in de klas te brengen.
- Online samenwerkingsplatforms zoals Google Workspace of Microsoft Teams voor groepsprojecten en peer-to-peer leren.
- CRM-software met aanpasbare interfaces en vereenvoudigde workflows om individuen met MID te helpen bij het beheren van klantinteracties, het volgen van verkoopleads en het monitoren van feedback van klanten.
- Interactieve trainingsmodules over CRM-gebruik, met multimedia-elementen en interactieve quizen om het leren te versterken.

11. Betrokkenheid bij de gemeenschap:

- Werk samen met lokale bedrijven of ondernemers om online mentorschapsprogramma's of virtuele gastsprekerssessies te creëren, waardoor studenten real-world inzichten en ervaringen krijgen.
- Interactieve storytelling-apps zoals Storybird of Adobe Spark om meerdere zintuigen te prikkelen en meer te weten te komen over ondernemerstrajecten.
- Online forums of sociale-mediagroepen kunnen studenten in contact brengen met leeftijdsgenoten en mentoren buiten het klaslokaal, waardoor een gevoel van gemeenschap en steun wordt bevorderd.

12. Aangepast lesmateriaal:

- Zorg ervoor dat digitaal lesmateriaal toegankelijk en aanpasbaar is om te voldoen aan de uiteenlopende behoeften van studenten met MID, met opties voor tekst-naar-spraak, aanpasbare lettergroottes en andere toegankelijkheidsfuncties.
- Gespreide herhalingsapps zoals Anki of Quizlet voor het regelmatig herzien van de woordenschat en concepten van ondernemerschap.
- Interactieve quizzen en flashcards over ondernemerschapsonderwerpen met behulp van platforms zoals Kahoot! of Quizizz.

Competentie op het gebied van cultureel bewustzijn en expressie

Aanleren van cultureel bewustzijn en expressiecompetentie aan basisschoolkinderen met een licht verstandelijke beperking

Het aanleren van cultureel bewustzijn en expressie vaardigheden aan basisschoolkinderen met een licht verstandelijke beperking vereist een geduldige en op maat gemaakte aanpak. Dit kunnen de volgende strategieën zijn:

1. Vereenvoudigd en visueel leermateriaal:

- Gebruik duidelijke, eenvoudige taal en visuele hulpmiddelen zoals foto's, video's en grafische elementen om culturele concepten uit te leggen.
- Neem verhalenboeken en multimediate bronnen op die speciaal zijn ontworpen voor kinderen met een verstandelijke beperking.

2. Herhaling en consistentie:

- Versterk culturele lessen door herhaalde contacten en consistente routines.
- Bekijk de belangrijkste concepten regelmatig om begrip en retentie te garanderen.

3. Interactieve en praktische activiteiten:

- Betrek studenten bij praktische culturele activiteiten, zoals het koken van traditioneel voedsel, het creëren van culturele ambachten of deelnemen aan muziek en dans uit verschillende culturen.
- Gebruik zintuiglijke activiteiten die verschillende zintuigen aanspreken om kinderen te helpen culturele concepten beter te begrijpen.

4. Rollenspellen en simulaties:

- Gebruik rollenspellen en simulaties om kinderen te helpen interculturele communicatie en empathie te oefenen.
- Creëer scenario's waarin kinderen culturele praktijken kunnen uitvoeren of culturele misverstanden kunnen oplossen.

5. Gepersonaliseerde leerplannen:

- Ontwikkel geïndividualiseerde leerplannen die rekening houden met de unieke behoeften, sterke punten en interesses van elk kind.
- Stel haalbare doelen en bied persoonlijke ondersteuning om elk kind vooruit te helpen.

6. Peer learning en buddy systemen:

- Koppel kinderen met een lichte verstandelijke beperking aan leeftijdsgenoten die gepast cultureel gedrag en uitingen kunnen ondersteunen en modelleren.
- Stimuleer coöperatieve leeractiviteiten waarbij studenten van elkaar kunnen leren.

7. Positieve bekrachtiging en aanmoediging:

- Gebruik positieve bekrachtiging om deelname aan te moedigen en successen te vieren.
- Geef specifieke en onmiddellijke feedback om kinderen te helpen begrijpen wat ze goed hebben gedaan en hoe ze kunnen verbeteren.

8. Culturele feesten en evenementen:

- Organiseer culturele feestdagen waar kinderen verschillende culturele activiteiten kunnen ervaren en eraan kunnen deelnemen in een ondersteunende omgeving.
- Betrek gezinnen en de gemeenschap om de culturele leerervaring te verbeteren en zorg voor een breder ondersteunend netwerk.

9. Aangepaste creatieve expressie-activiteiten:

- Pas creatieve expressieactiviteiten zoals kunst, muziek en dans aan de capaciteiten en interesses van kinderen met een lichte verstandelijke beperking aan.
- Bied stapsgewijze begeleiding en ondersteuning om kinderen te helpen bij het maken van culturele kunstwerken of het uitvoeren van culturele dansen.

10. Toegankelijk talen leren:

- Introduceer basiszinnen en woorden uit verschillende talen met behulp van liedjes, spelletjes en herhaling.
- Gebruik visuele hulpmiddelen en gebaren om kinderen te helpen nieuwe woorden te begrijpen en te onthouden.

11. Inclusieve en veilige omgeving:

- Creëer een klasomgeving die inclusief, veilig en ondersteunend is, waar alle culturele uitingen worden gewaardeerd.
- Bevorder een sfeer van respect en acceptatie en moedig kinderen aan om hun eigen culturele achtergrond te delen.

12. Betrokkenheid van familie en gemeenschap:

- Betrek gezinnen bij culturele activiteiten en moedig hen aan om hun tradities en ervaringen te delen.
- Werk samen met lokale culturele organisaties om verrijkende culturele ervaringen en middelen te bieden.

Door deze strategieën te implementeren, kunnen leraren effectief cultureel bewustzijn en expressievaardigheden onderwijzen aan basisschoolkinderen met een milde verstandelijke beperking, waardoor ze diversiteit kunnen waarderen, zich creatief kunnen uiten en een gevoel van wereldburgerschap kunnen ontwikkelen.

Integratie van ICT in het onderwijs van cultureel bewustzijn en expressievaardigheden voor kinderen met een lichte verstandelijke beperking

1. Vereenvoudigd en visueel leermateriaal:

- **Digitale verhalenboeken en interactieve eBooks:** Gebruik digitale verhalenboeken met multimediafuncties zoals gesproken tekst, animaties en interactieve elementen om culturele verhalen boeiender en toegankelijker te maken.
- **Educatieve video's en apps:** Gebruik educatieve video's en apps die zich richten op culturele educatie en visuele en auditieve leermiddelen bieden.

2. Herhaling en consistentie:

- **Online leerplatforms:** Gebruik online platforms die het mogelijk maken om culturele lessen herhaaldelijk te oefenen door middel van interactieve quizen, games en activiteiten.
- **Digitale flashcards:** Maak en gebruik digitale flashcards voor het herhaaldelijk leren van culturele feiten, woordenschat en concepten.

3. Interactieve en praktische activiteiten:

- **Virtuele excursies:** Gebruik virtual reality (VR) of augmented reality (AR) om studenten mee te nemen op virtuele excursies naar culturele bezienswaardigheden en evenementen over de hele wereld.
- **Interactieve simulaties en games:** Integreer interactieve simulaties en games met een cultureel thema waarmee studenten verschillende culturen op een praktische, boeiende manier kunnen verkennen.

4. Rollenspel en simulaties:

- **Digitale rollenspellen:** Gebruik digitale rollenspellen die culturele interacties en scenario's simuleren, waardoor studenten communicatie en empathie kunnen oefenen.
- **Online samenwerkingstools:** Gebruik samenwerkingstools zoals virtuele vergaderruimtes waar studenten een rollenspel kunnen spelen en kunnen communiceren in cultureel diverse scenario's.

5. Gepersonaliseerde leerplannen:

- **Adaptieve leersoftware:** Implementeer adaptieve leersoftware die culturele onderwijsactiviteiten afstemt op de individuele behoeften en het leertempo van elke student.
- **Learning Management Systems (LMS):** Gebruik LMS om de voortgang bij te houden, gepersonaliseerde feedback te geven en leermateriaal aan te passen aan de behoeften van elke student.

6. Peer Learning en buddy-systemen:

- **Online samenwerking met leeftijdsgenoten:** Zet online platforms op waar studenten met collega's kunnen werken aan culturele projecten en activiteiten, waardoor leren en ondersteuning door leeftijdsgenoten worden vergemakkelijkt.
- **Tools voor virtuele klaslokalen:** Gebruik tools voor virtuele klaslokalen om breakout rooms te creëren voor peer-to-peer-interactie en samenwerking aan culturele taken.

7. Positieve bekrachtiging en aanmoediging:

- **Digitale badges en certificaten:** Gebruik digitale badges en certificaten om studenten te belonen voor hun prestaties in culturele leeractiviteiten.
- **Interactieve feedbacktools:** Gebruik tools die directe, positieve feedback geven door middel van leuke animaties en bemoedigende berichten.

8. Culturele vieringen en evenementen:

- **Online culturele evenementen:** Organiseer virtuele culturele vieringen waar studenten kunnen deelnemen en hun culturele projecten en optredens kunnen delen.
- **Sociale media en blogplatforms:** Moedig studenten aan om hun culturele ervaringen en projecten te delen op klasblogs of sociale mediaplatforms die aan het project zijn gewijd.

9. Aangepaste creatieve expressie-activiteiten:

- **Digitale kunsttools:** Gebruik digitale kunsttools en software waarmee studenten culturele kunstwerken kunnen maken met behulp van verschillende digitale media.
- **Muziek- en dans-apps:** Introduceer muziek- en dans-apps die begeleide lessen en interactieve functies bieden om studenten te helpen culturele kunsten te leren en uit te voeren.

10. Toegankelijk talen leren: - Apps voor het leren van talen: Gebruik apps voor het leren van talen met visuele hulpmiddelen, herhaling en interactieve oefeningen die zijn afgestemd op kinderen met een milde verstandelijke beperking. - **Spraak-naar-tekst en tekst-naar-spraak tools:** Implementeer spraak-naar-tekst en tekst-naar-spraak tools om studenten te helpen bij het oefenen en begrijpen van nieuwe talen.

11. Inclusieve en veilige omgeving: - Digitale communicatieplatforms: Creëer een veilige online ruimte voor studenten om hun culturele achtergronden en ervaringen te delen met behulp van veilige digitale communicatieplatforms. - **Gemodereerde online forums:** Gebruik gemodereerde online forums waar studenten culturele onderwerpen kunnen bespreken en elkaar kunnen ondersteunen in een respectvolle en inclusieve omgeving.

12. Betrokkenheid van familie en gemeenschap: - Ouder- en gemeenschapsportalen: Ontwikkel ouder- en gemeenschapsportalen waar gezinnen toegang hebben tot bronnen, kunnen deelnemen aan culturele activiteiten en hun culturele kennis kunnen delen. - **Tools voor videoconferenties:** Gebruik tools voor videoconferenties om gezinnen en leden van de gemeenschap te betrekken bij culturele evenementen en activiteiten in de klas.

Door ICT in deze strategieën te integreren, kunnen leraren het onderwijs in cultureel bewustzijn en expressievaardigheden verbeteren, waardoor het boeiender, toegankelijker en effectiever wordt voor basisschoolkinderen met een milde verstandelijke beperking.

Specifieke voorbeelden van het gebruik van ICT om kinderen met MID les te geven

Hier zijn voorbeelden van ICT-middelen en -instrumenten die kunnen worden geïntegreerd om de leerbehoeften van kinderen met een lichte verstandelijke handicap (MID) te ondersteunen, georganiseerd in een tabelformaat voor leerkrachten en ouders:

Strategie	Voor leraren	Voor ouders
Vereenvoudigd en visueel leermateriaal	- Epic!: Biedt een uitgebreide bibliotheek met interactieve eBooks.	- TumbleBookLibrary: Biedt geanimeerde, pratende prentenboeken.
	- Starfall: Interactieve activiteiten op het gebied van lezen en rekenen.	- Endless Alphabet: Boeiende animaties voor het leren van woordenschat.

Herhaling en consistentie	- Khan Academy Kids : Interactieve lessen met repetitieve inoefening.	- ABCmouse : Uitgebreid online curriculum met repetitieve oefeningen.
	- Quizlet : Aangepaste flashcards om te onthouden.	
Interactieve en praktische activiteiten	- ExpeditionPro of VR Expedition 2.0 : Virtual reality-excursies.	- Nearpod VR : Interactieve virtuele excursies en lessen.
	- Minecraft: Education Edition : verkenning en projecten van virtuele werelden.	
Rollenspellen en simulaties	- Second Life : Virtuele omgeving voor rollenspellen.	- Classcraft : Gamificeert klasmanagement en leren.
	- Google Meet/Zoom : Breakout rooms voor rollenspellen.	
Gepersonaliseerde leerplannen	- DreamBox : Adaptief wiskundeprogramma dat de moeilijkheidsgraad van de les aanpast.	- i-Ready : Gepersonaliseerde instructie in lezen en rekenen.
	- Moodle : Aanpasbare leerpaden en voortgangsbewaking.	
Hulpmiddelen voor beeldende kunst en creativiteit	- Tux Paint : Eenvoudig tekenprogramma voor het maken van digitale kunst.	- ArtRage : Digitaal schilderprogramma dat echte schildertechnieken simuleert.
	- Storybird : Maak en deel digitale verhalen met behulp van afbeeldingen en tekst.	- Animoto : maak diavoorstellingen met video's voor creatieve expressie.
Op muziek en geluid gebaseerde tools	- GarageBand : maak muziek en geluidscomposities.	- Soundtrap : Online gezamenlijke muziekstudio.
	- Spotify Kids : Samengestelde muziekafspeellijsten voor kinderen.	- Audible : luisterboeken en verhalen voor luistervaardigheid.

Interactieve culturele verkenning	- Google Arts & Culture : virtuele rondleidingen door musea en culturele bezienswaardigheden.	- Duolingo : Taal leren met interactieve lessen.
	- ePals : Verbindt klaslokale wereldwijd voor culturele projecten.	- PenPal Schools : Koppelt klaslokale voor culturele uitwisseling en samenwerkend leren.
	- Potter-app . Met deze applicatie hebben studenten de mogelijkheid om te zien hoe verschillende culturen motieven op kannen/potten gebruiken, hun verschillen en overeenkomsten door ze toe te passen op tablets/telefoons. Het vergroot ook het bewustzijn over ondernemerschap door te verkopen via een virtuele veiling.	
Hulpmiddelen voor de ontwikkeling van sociale vaardigheden	- Social Story Creator & Library : Creëer sociale verhalen om gedrag aan te leren.	- iSEQUENCES : Helpt kinderen sociale vaardigheden en dagelijkse routines te leren.
	- Floreo : VR-platform voor het ontwikkelen van sociale en communicatieve vaardigheden.	- vTime XR : Sociaal VR-platform voor het oefenen van sociale interacties.
Communicatie - en samenwerking tools	- Proloquo2Go : OC-app voor non-verbale communicatie.	- Avaz : OC-app die helpt bij communicatieproblemen.
	- Google Classroom : Klasbeheer en samenwerking tussen leerlingen.	- Seesaw : Digitaal portfolio voor het presenteren van werk en feedback.
Inclusieve educatieve spellen	- Endless Reader : Leer woorden en woordenschat door middel van animaties en spelletjes.	- Todo Math : Wiskundige activiteiten die zijn afgestemd op verschillende leerbehoeften.

	- Osmo : Hands-on leermiddel dat fysiek spel integreert met digitale interactie.	- Zearn : Wiskundig leerplatform dat digitale lessen combineert met praktische activiteiten.
Monitoring- en feedbacksystemen	- ClassDojo : Volg het gedrag en de voortgang van studenten en geef realtime feedback.	- Bloomz : Communicatiemiddel voor ouders om betrokken te blijven bij de opvoeding van hun kind.
	- GoFormative : Maak interactieve opdrachten met directe feedback.	- Kahoot! : Game-based leerplatform voor formatieve beoordeling door middel van quizzen en polls.

Deze tabel biedt specifieke ICT-hulpmiddelen en -bronnen die door leerkrachten en ouders kunnen worden gebruikt om de onderwijsbehoeften van kinderen met een lichte verstandelijke beperking te ondersteunen

Bibliografie

- Alemu, B. M. (2015). Integratie van ICT in onderwijsleerpraktijken: belofte, uitdagingen en toekomstige richtingen van instellingen voor hoger onderwijs. *Universeel tijdschrift voor onderwijsonderzoek*, 3(3), 170-189. <https://doi.org/10.13189/ujer.2015.030303>
- Britse Raad. (nd). *Ontwikkeling van sleutelcompetenties op school: onderwijs in Europa* [PDF]. Opgehaald uit www.britishcouncil.org/sites/default/files/youth-in-action-keycomp-en.pdf
- Europese Commissie, directoraat-generaal Onderwijs, Jongerenzaken, Sport en Cultuur, (2019). *Sleutelcompetenties voor een leven lang leren*, Publicatiebureau. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>
- Europese Unie. (2018). Aanbeveling van het Europees Parlement en de Raad van 18 juni 2018 inzake sleutelcompetenties voor een leven lang leren voor de burgers van de Europese Unie [PDF]. Opgehaald van [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=IT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=IT)
- Figel, J. (2007). *SLEUTELCOMPETENTIES VOOR EEN LEVEN LANG LEREN*. Bureau voor officiële publicaties der Europese Gemeenschappen. <https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/youth-in-action-keycomp-en.pdf>
- Bureau voor publicaties van de Europese Unie. (2019). *Sleutelcompetenties voor een leven lang leren*. Bureau voor publicaties van de EU. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>
- Wp. (2020, 2 februari). *Aanbevelingen inzake sleutelcompetenties van de Raad van de Europese Unie vanaf 2018 - TIA Formazione*. TIA Formazione. <https://www.tiaformazione.org/key-competences-recommendations-of-the-council-of-the-european-union-from-2018/>

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie vormt geen goedkeuring van de inhoud, die alleen de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de informatie die erin is opgenomen.



Co-funded by
the European Union