

2024

Overzicht domeinen en kerndoelen digitale geletterdheid

Domein	Kerndoel PO	Kerndoel onderbouw VO
A. Praktische kennis & vaardigheden	1. Digitale systemen	1. Digitale systemen
	2. Digitale media en informatie	2. Digitale media en informatie
	3. Veiligheid en privacy	3. Veiligheid en privacy
	4. Data	4. Data
	5. Artificiële intelligentie (AI)	5. Artificiële intelligentie (AI)
B. Ontwerpen en maken	6. Creëren met digitale technologie	6. Creëren met digitale technologie
	7. Programmeren	7. Programmeren
C. Wisselwerking tussen digitale technologie, digitale media, de mens en de samenleving	8. Digitale technologie, jezelf en de ander	8. Digitale technologie, jezelf en de ander
	9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld	9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld

2025



5.2 Overzicht kerndoelen digitale geletterdheid

Overzicht van kerndoelen digitale geletterdheid			
Primair onderwijs Speciaal onderwijs		Voortgezet onderwijs Voortgezet speciaal onderwijs	
Domein: praktische kennis en vaardigheden			
22	De leerling zet digitale technologie en digitale media in A. Digitale systemen B. Digitale media en informatie C. Data D. Artificiële Intelligentie (AI)	21	De leerling zet digitale technologie en digitale media in A. Digitale systemen B. Digitale media en informatie C. Data D. Artificiële Intelligentie (AI)
Domein: ontwerpen en maken			
23	De leerling creëert digitale producten A. Creëren met digitale technologie B. Programmeren	22	De leerling creëert digitale producten A. Creëren met digitale technologie B. Programmeren
Domein: de gedigitaliseerde wereld			
24	De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld A. Veiligheid en privacy B. Digitale technologie, jezelf en de ander C. Digitale technologie, samenleving en wereld	23	De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld A. Veiligheid en privacy B. Digitale technologie, jezelf en de ander C. Digitale technologie, samenleving en wereld

Primair onderwijs (PO)		
Versie 2024	Versie 2025 definitief	Samenvatting van wijzigingen
1. Digitale systemen	Kerdoel 22A De leerling zet digitale technologie en digitale media in - A. Digitale systemen	Inhoud vrijwel gelijk. Kleine formuleringen: “herkennen van veelgebruikte digitale systemen” → “herkennen van digitale systemen in de eigen omgeving”; beheer van bestanden compacter. Geen nieuwe elementen of schrappingen met impact.
2. Digitale media en informatie	Kerdoel 22B De leerling zet digitale technologie en digitale media in - B. Digitale media en informatie	Inhoud gelijk; beperkte redactie. Voorbeeld: “benoemen van factoren die van invloed zijn op de wijze van aanbieden en zichtbaarheid” → “benoemen van factoren die het aanbod en de zichtbaarheid beïnvloeden.” Geen inhoudelijke verbreding/versmalling.
3. Veiligheid en privacy	Kerdoel 24A De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld - A. Veiligheid en privacy	Bullet-splitsing: “veilig gebruiken ... en passende technische maatregelen nemen” is in 2025 gesplitst in twee afzonderlijke bullets (zelfde strekking). Rest inhoudelijk gelijk.
4. Data	Kerdoel 22C De leerling zet digitale technologie en digitale media in - C. Data	Nuancering: “uitleggen hoe de resultaten ... afhankelijk zijn” (2024) → “begrip tonen hoe de resultaten ... afhankelijk zijn” (2025). Overige bullets ongewijzigd in betekenis.
5. Artificiële intelligentie (AI)	Kerdoel 22D De leerling zet digitale technologie en digitale media in - D. AI	Verkleinde ambitie in interactie-bullet: “doelgericht, verantwoord en kritisch interacteren” (2024) → “verantwoord interacteren” (2025). Overig gelijk.

Primair onderwijs (PO)		
Versie 2024	Versie 2025 definitief	Samenvatting van wijzigingen
6. Creëren met digitale technologie	Kerdoel 23A De leerling creëert digitale producten - A. Creëren met digitale technologie	Praktisch identiek: experimenteren, boodschap overbrengen, computationele denkstrategieën, iteratief ontwerpen, auteursrechten/licenties. Geen betekeniswijzigingen.
7. Programmeren	Kerdoel 23B De leerling creëert digitale producten - B. Programmeren	Tekstredactie/helderder: “beschrijven van de taak en het doel van een computerprogramma”. Overige elementen (experimenteren, algoritme, I/O, variabelen, operatoren, herhaling, controlestructuren; testen/bijstellen) blijven.
8. Digitale technologie, jezelf en de ander	Kerdoel 24B De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld - B. Jezelf en de ander	Terminologie: “evalueren van de invloed ...” → “reflecteren op de invloed ...”. Gezondheid expliciet in relatie tot gebruik van digitale technologie en media.
9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld	Kerdoel 24C De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld - C. Samenleving en wereld	Strekking gelijk: wederzijdse beïnvloeding, sociaal welzijn/inclusie, kansen/risico's, ecologie. Geen extra subthema's toegevoegd of verwijderd (PO).

Voortgezet onderwijs (onderbouw VO)		
Versie 2024	Versie 2025 definitief	Samenvatting van wijzigingen
1. Digitale systemen	Kerdoel 21A De leerling zet digitale technologie en digitale media in - A. Digitale systemen	Inhoud gelijk: netwerkwerking, internet & slimme apparatuur, geavanceerde softwarefuncties, herkenning van systemen in sectoren, bijhouden van ontwikkelingen. Geen betekeniswijzigingen.
2. Digitale media en informatie	Kerdoel 21B De leerling zet digitale technologie en digitale media in - B. Digitale media en informatie	Inhoud gelijk (zoeken/strategieën, betrouwbaarheid/buikbaarheid, reflectie; werking sociale media; rol van voorkennis/voorkeuren). HV-aanvulling blijft.
3. Veiligheid en privacy	Kerdoel 23A De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld - A. Veiligheid en privacy	Ongewijzigde strekking: AVG-kennis/plichten, risico's bij organisaties, beschermen tegen zwakke plekken, duiden hoe anderen met privacy/data omgaan, adequaat handelen. HV-aanvulling (malware) blijft.
4. Data	Kerdoel 21C De leerling zet digitale technologie en digitale media in - C. Data	Kleine herformuleringen: "uitleggen dat een dataset een beperkt beeld geeft" → "redeneren over hoe een dataset een beperkt beeld geeft"; en reflectie op AI geherformuleerd als "hoe AI nieuwe manieren om data te verwerken mogelijk maakt." Accent op redeneren.
5. Artificiële intelligentie (AI)	Kerdoel 21D De leerling zet digitale technologie en digitale media in - D. AI	Verduidelijking: verschil benoemd tussen op regels gebaseerde systemen en op statistiek gebaseerde AI-systemen. Overig blijft (rol/kwaliteit data; herkennen toepassingen; doelgericht, verantwoord en kritisch interacteren; experimenteren met trainen). HV blijft.

Voortgezet onderwijs (onderbouw VO)		
Versie 2024	Versie 2025 definitief	Samenvatting van wijzigingen
6. Creëren met digitale technologie	Kerdoel 22A De leerling creëert digitale producten - A. Creëren met digitale technologie	Grotendeels gelijk. Consistentie aangescherpt; iteratief ontwerpen inclusief expliciete reflectie (functioneel al aanwezig in 2024). Geen inhoudelijke verschuivingen.
7. Programmeren	Kerdoel 22B De leerling creëert digitale producten - B. Programmeren	Ongewijzigde opbouw: taak/doel, algoritme, events, datastructuren, combinaties van logische operatoren; documenteren, testen en bijsturen; aanpak zodat programmeren kan worden ingezet.
8. Digitale technologie, jezelf en de ander	Kerdoel 23B De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld - B. Jezelf en de ander	Accenten aangescherpt: “eigen” toegevoegd; gezondheid expliciet in relatie tot gebruik en “en die van anderen” toegevoegd. Overig gelijk.
9. Digitale technologie, de samenleving en de wereld	Kerdoel 23C De leerling participeert in de gedigitaliseerde wereld - C. Samenleving en wereld	Doelzin ingekort: “analyseert ... en verkent toekomstscenario’s” → “analyseert ...”. Uitwerkingen blijven: maatschappelijke betrokkenheid, regulering/waarden, kansen/risico’s, afhankelijkheid van big tech, ethische dilemma’s.