



# Guidelines for digital foreign language learning and teaching and virtual pupils' exchange

*Beknopte versie in het Nederlands*

*Uitgebreide versie in het Engels verkrijgbaar*

## Inhoud

<b>DIGI-LINGO achtergrondinformatie</b> .....	<b>3</b>
<b>DIGI-LINGO, het begin</b> .....	<b>5</b>
<b>DIGI-LINGO aanbevelingen</b> .....	<b>8</b>
Richtlijn 2: Bied leerkrachten vreemde talen voldoende kansen voor professionele ontwikkeling op het vlak van blended learning, en de meest geschikte onlinetools en internetplatforms voor taalonderwijs .....	9
Richtlijn 6: Moedig het gebruik aan van virtuele uitwisselingsplatforms in vreemdetalenonderwijs om participatie, interactie en interculturaliteit te realiseren .....	11
<b>DIGI-LINGO toolsuggesties</b> .....	<b>13</b>
<b>DIGI-LINGO over schoolbeleid</b> .....	<b>16</b>
<b>DIGI-LINGO reflectie</b> .....	<b>19</b>
<b>DIGI-LINGO addendum</b> .....	<b>22</b>
DIGI-LINGO Raamwerk voor onderwijzen en leren van vreemde talen .....	22

Dit werk is gepubliceerd onder de Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Voor een kopie van deze licentie, ga naar <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> of stuur een brief naar Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



# DIGI-LINGO

## achtergrondinformatie<sup>1</sup>

### Voor wie zijn de richtlijnen bedoeld?<sup>2</sup>

Deze tekst is bedoeld voor verschillende belanghebbenden. In de eerste plaats leerkrachten vreemde talen, die idealiter een aantal van de specifieke richtlijnen, tools en platforms in hun klas beginnen te gebruiken of ze aanwenden om hun klaspraktijk te versterken en de juistheid ervan te valideren. In de tweede plaats schoolhoofden, schoolbeleidsteams en zelfs schoolbesturen. Ze spelen een cruciale rol omdat ze leerkrachten vreemde talen in staat stellen het best mogelijke digitaal en virtueel onderwijs te geven<sup>3</sup>. Zij moeten onder andere kansen creëren voor voldoende professionalisering. En last but not least, het ministerie van onderwijs. Digitaal en virtueel vreemdetalenonderwijs kan alleen tot volledige ontplooiing komen wanneer het overheidsbeleid voor onderwijs rekening houdt met de specifieke eisen van het veld.

Wanneer we het hebben over leerkrachten vreemde talen, maken we een onderscheid tussen drie doelgroepen, afhankelijk van hun bekendheid met vreemdetalenonderwijs, hun zogeheten digitale maturiteit:

- **Absolute beginners<sup>4</sup>:** Leerkrachten vreemde talen die misschien moeten overtuigd worden om mee te doen met het ICT-beleidsplan van de school en/of een opleiding in het gebruik van ICT nodig hebben. Ze gebruiken zelden het internet om geschikt bronnenmateriaal te vinden voor lesgeven en leren;
- **Gebruikers:** Leerkrachten vreemde talen die ICT al op een doeltreffende en gestructureerde manier gebruiken. Zij kunnen geschikte bronnen identificeren en beoordelen aan de hand van basiscriteria;
- **Pioniers:** Leerkrachten vreemde talen die het meest weten over een doeltreffend en gestructureerd gebruik van ICT en die ook uit eigen beweging veel experimenteren met nieuwe tools en methodes.

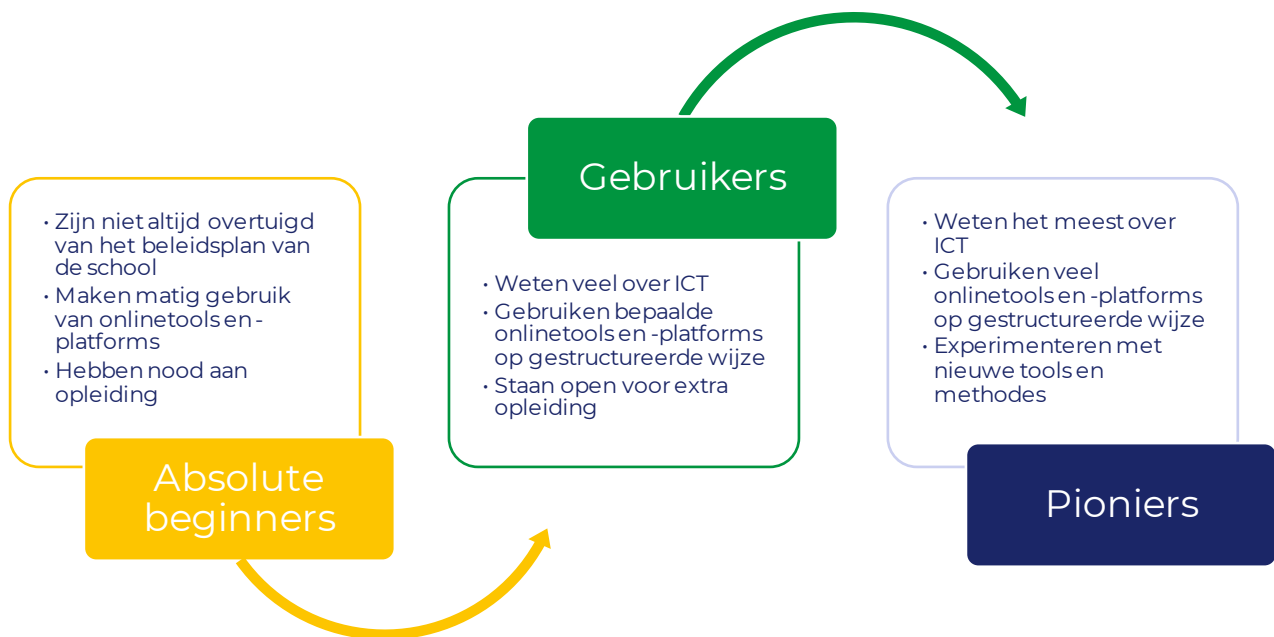
---

<sup>1</sup> Grafiek gemaakt door het inhouse grafisch vormgevingsteam van GO!

<sup>2</sup> Dit is duidelijk een 'continuüm'. Het doel is om stapsgewijs naar een grotere expertise te evolueren. Voor de duidelijkheid is het doelpubliek beperkt tot deze drie groepen.

<sup>3</sup> Zie hoofdstuk 'Over schoolbeleid'.

<sup>4</sup> [Actieplan voor digitaal onderwijs \(2021 - 2027\); DigCompEdu](#)



## Wat vormt de grondslag van de richtlijnen?

- **Leerplandoelen vreemde talen** van elk land/elke regio: communicatieve, lexicale, grammaticale en soms ook gedragsdoelstellingen;
- **Besef** van de vele uitdagingen om leerlingen te betrekken bij digitale activiteiten rond vreemdetalenonderwijs en zich aan te passen aan individuele behoeften van leerlingen;<sup>5</sup>
- **Ambitie voor kwaliteitsvol digitaal vreemdetalenonderwijs.**<sup>6</sup>

## Hoe zien de richtlijnen eruit?

- **Globaal:** toepasbaar op een breed scala aan taalonderwerpen en sociaal inclusief;
- **Onbegrensd:** niet beperkt tot een specifieke vreemde taal, taalniveau of land/regio;
- **Concreet:** onmiddellijk inzetbaar in de klas en gemakkelijk te begrijpen.

<sup>5</sup> [GO! Pro - Gepersonaliseerd samen leren - De 5 bouwstenen](#)

<sup>6</sup> E-lang: pedagogische methode voor het gebruik van digitale tools en bronnen in het kader van talen leren en onderwijzen: [ECML-programma > Programma 2016 - 2019 > Digitale geletterdheid](#); SAMR-model (Substitution, Augmentation, Modification & Redefinition). Bijv. Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., & Akcaoglu, M. (2016). The substitution augmentation modification redefinition (SAMR) model: A critical review and suggestions for its use. *TechTrends*, 60(5), 433-441. [SAMR](#)

# DIGI-LINGO, het begin<sup>7</sup>



Dit hoofdstuk gaat over de context, doelstellingen en ambities van het project.

Vreemdetalenonderwijs lijkt af te nemen in het **hoger secundair onderwijs**.<sup>8</sup> Weinig leerlingen zijn geïnteresseerd in taalstudies en de PISA-resultaten zouden in een vrije val kunnen zijn.<sup>9</sup> Is dat omdat:

- er een gebrek is aan echte, authentieke gelegenheden om te communiceren?
- leerlingen eenvoudigweg niet meer lezen in hun L1<sup>10</sup> of in een vreemde taal?<sup>11</sup>
- leerlingen over het algemeen te bang zijn om te communiceren?<sup>12</sup>
- te veel mensen taal louter als een instrument zien?
- door AI-toepassingen<sup>13</sup> het niet meer nodig is veel tijd te investeren in talen om te kunnen excelleren?
- het Engels de gangbare taal is in de amusementsindustrie, op sociale media en in de wetenschappelijke en academische wereld? Zou het kunnen dat andere talen niet meer nodig zijn om het te maken in de wereld?
- meer films, series en programma's gedubd zijn in de moedertaal van leerlingen, zodat die niet echt de noodzaak voelen om een vreemde taal te leren?
- een taal leren veel tijd in beslag neemt, aangezien een vreemde taal leren veel moeilijker is voor een tiener dan voor een kind?

Of kunnen er andere oorzaken zijn? Vreemde talen en hun cultuur leren, kan echt een verschil maken:

- Het is goed voor de ontwikkeling: je krijgt een bredere kijk op de wereld door het stimuleren van cultureel bewustzijn, wederzijds inzicht in de manier waarop en de reden waarom mensen handelen, inclusie en sociale cohesie; dit zijn allemaal aspecten die vandaag

---

<sup>7</sup> Grafiek gemaakt door het inhouse grafisch vormgevingsteam van GO!

<sup>8</sup> [Foreign language learning in the European Union Key data on teaching languages at school in Europe – 2023 edition](#) Opmerking: Het vreemdetalenonderwijs lijkt ook in het hoger onderwijs terug te lopen. Er zijn weinig studenten geïnteresseerd in taalstudies, hoewel veel landen/regio's een tekort hebben aan taalleerkrachten. Dit aspect is niet opgenomen in de richtlijnen, aangezien de focus niet daarop gericht is.

<sup>9</sup> [Foreign Language Assessment - PISA](#) Wordt binnenkort verwacht. Maar regionale en nationale onderzoeken wijzen al op een lager cijfer voor interesse en competentie.

<sup>10</sup> Moedertaal.

<sup>11</sup> [PIRLS 2021](#)

<sup>12</sup> [Foreign Language Classroom Anxiety Scale](#)

<sup>13</sup> [Wet op de artificiële intelligentie: Raad staat voor veilige AI die de grondrechten eerbiedigt](#)

essentieel zijn in onze snel evoluerende technologische maatschappij<sup>14</sup> met haar migratietrends;<sup>15</sup>

- Het biedt je talloze professionele kansen;<sup>16</sup>
- Het versterkt je cognitieve vaardigheden, zoals flexibiliteit, probleemoplossing, abstract en creatief denken;
- Het stelt je in staat om je gedachten, gevoelens en behoeften beter kenbaar te maken, waardoor de communicatie verfijnder en harmonischer wordt, met slechts één nuance tegelijkertijd;
- het stimuleert je om de krant te lezen en meer in het heden te leven;

En last but not least, het is natuurlijk ook heel leuk.

Het DIGI-LINGO project probeert een oplossing te ontwikkelen voor de **herwaardering van vreemde talen leren en onderwijzen** in het secundair onderwijs en de bevordering van taalonderricht door:

- de integratie van digitale technologie (bijv. visueel en videomateriaal, werkbladen, digitale oefeningen) in de lessen vreemde talen;
- de digitale geletterdheid van taalleerkrachten te verbeteren.

De bedoeling van DIGI-LINGO is niet de overtuiging van de partners, namelijk dat er nood is aan digitaal en virtueel onderwijs, ingang doen vinden. DIGI-LINGO stelt zich tot doel evidence-informed onderwijs na te streven en digitale didactiek te testen op doeltreffendheid. Dat wil zeggen, verschillende tools en platforms uittesten, experimenteren met leertrajecten, aanpassen en optimaliseren. Op die manier wil DIGI-LINGO de vele goede digitale praktijken, die een boost hebben gekregen door de COVID-19-pandemie en de AI-evolutie eind 2023, veiligstellen. Want een doordacht gebruik van AI<sup>17</sup> kan wel degelijk het schrijf-<sup>18</sup> en spreekproces vergemakkelijken en stimuleren.

Digitalisering in het onderwijs dient evenwel altijd met veel zorg aangepakt te worden.<sup>19</sup> Digitaal vreemdetalenonderwijs en onlinesamenwerking zijn de bekroning, de kers op de taart. De aanbevelingen en richtlijnen zijn dan ook niet bedoeld om alle offline vreemdetaalactiviteiten te vervangen.

Leerlingen in het hoger secundair onderwijs zullen vaak minder gemotiveerd zijn als ze uitsluitend online talen leren dan bij blended learning. Wanneer het sociale aspect van een les, zoals interactie met medeleerlingen en leerkrachten en actieve deelname in de klas, niet expliciet gestimuleerd en bewaakt wordt, kan dat een negatieve invloed hebben op de prestaties van leerlingen. Om de relatie tussen leerlingen onderling en tussen leerlingen en leerkrachten te bevorderen, is het belangrijk om synchrone en asynchrone onderwijs- en leeractiviteiten af te wisselen. Asynchrone leeractiviteiten hebben veel voordelen op het vlak van verantwoordelijkheidszin en flexibiliteit, maar ze kunnen het gevoel van afstand versterken.

---

<sup>14</sup> [Key competences for 21st-century citizens](#)

<sup>15</sup> [Over het meertaligheidsbeleid](#)

<sup>16</sup> [Vijf redenen waarom het leren van een taal je inzetbaarheid vergroot](#)

<sup>17</sup> [AI-verordening](#)

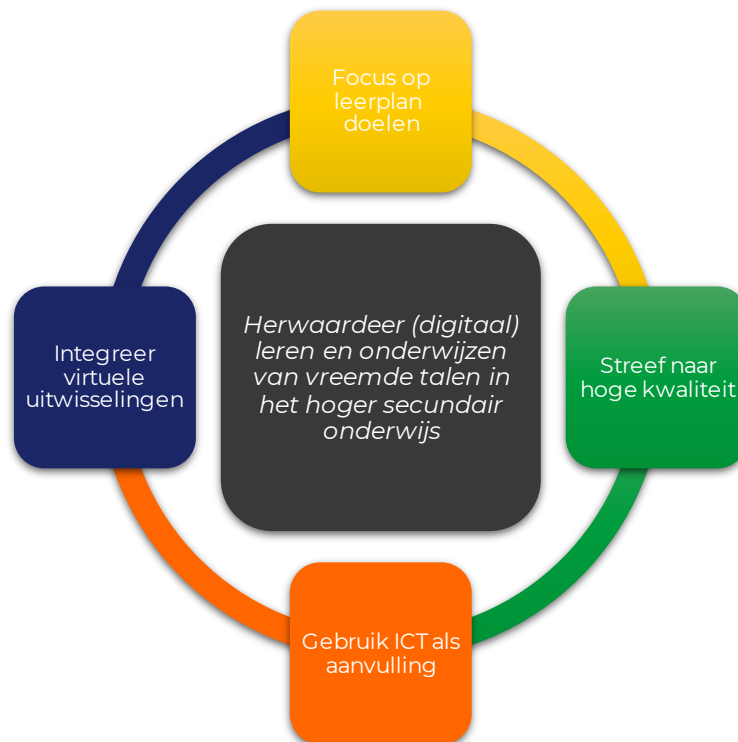
<sup>18</sup> AI kan evenwel een bedreiging voor het schrijven vormen wanneer ze ter vervanging wordt gebruikt.

<sup>19</sup> <https://dirkvandammeedu.net/wp-content/uploads/2021/05/Pak-digitalisering-in-het-onderwijs-doordacht-aan-VOKAEconocom-4-mei-2021.pdf>; [Onderwijsonderzoeken](#)

De **essentie van DIGI-LINGO** is een unieke combinatie van:

- **21ste-eeuwse digitale vaardigheden**;<sup>20</sup>
- **competenties voor een democratische cultuur**<sup>21</sup> (met nadruk op interculturaliteit);
- **grondiger leren** (zoals gewijzigd in het DIGI-LINGO raamwerk<sup>22</sup>);
- **zelfregulering van leerlingen** (met nadruk op duidelijke doelbepaling, zelfcontrole en zelfevaluatie).

Tot nu toe heeft DIGI-LINGO een raamwerk, aanbevelingen en richtlijnen ontwikkeld op basis van wetenschappelijk literatuuronderzoek en de resultaten van de enquêtes voor leerkrachten en leerlingen. Al deze elementen zijn bedoeld om de **leerplandoelen voor vreemde talen** van elk land/elke regio beter te verwezenlijken. De ambitie is te streven naar **kwaliteitsvol digitaal vreemdetalenonderwijs en virtuele uitwisselingen onder leerlingen als een aanvulling**<sup>23</sup>. Een tweede streefdoel is mensen bewust te maken van de vele uitdagingen om leerlingen te betrekken bij digitale leeractiviteiten voor vreemde talen en die aan te passen aan hun individuele behoeften. Het is duidelijk dat de behoeften van de leerkrachten zeer belangrijk zijn. Hun TPACK<sup>24</sup> (inhoudelijke kennis, pedagogische kennis en technische kennis) moet in evenwicht zijn om goed te kunnen lesgeven.



<sup>20</sup> Vaardigheden voor toekomstige jobs in de 21ste eeuw

<sup>21</sup> <https://coe.int/en/web/campaign-free-to-speak-safe-to-learn/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture>

<sup>22</sup> Zie 'DIGI-LINGO Analytisch raamwerk en identificatie van best practices'.

<sup>23</sup> Blended learning is een mix van fysiek leren (face-to-faceleren in de klas) en online leren.

<sup>24</sup> Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?

Contemporary issues in technology and teacher education, 9(1), 60-70. / Kennisnet. (2014). Vier in balans monitor. Zoetermeer, Nederland: Stichting Kennisnet. / Kennisnet. (2011). ICT in het schoolplan.

[https://www.kennisnet.nl/app/uploads/kennisnet/publicatie/Ict\\_in\\_het\\_schoolplan.pdf](https://www.kennisnet.nl/app/uploads/kennisnet/publicatie/Ict_in_het_schoolplan.pdf) / Kennisnet. (2015).

Het Vier in balans-model: optimaal rendement met ICT. <https://www.kennisnet.nl/artikel/6863/het-vier-in-balans-model-optimaal-rendement-met-ict/>

# DIGI-LINGO aanbevelingen<sup>25</sup>

Het DIGI-LINGO raamwerk<sup>26</sup> en de resultaten van de enquêtes van leerlingen en leerkrachten<sup>27</sup> hebben geleid tot de volgende aanbevelingen van DIGI-LINGO. Ze zijn dus gebaseerd op literatuuronderzoek en schoolenquêtes, en zijn gericht aan beleidsmakers in Europa.

## **Aanbeveling 1: Bied leerkrachten vreemde talen voldoende kansen voor professionele ontwikkeling op het vlak van blended learning en de meest geschikte onlinetools en internetplatforms voor taalonderwijs**



Focus op:

- grondiger leren (zoals gewijzigd door de DIGI-LINGO groep);
- 21ste-eeuwse digitale vaardigheden<sup>28</sup>;
- virtuele uitwisselingsplatforms.<sup>29</sup>

## **Aanbeveling 2: Bied leerkrachten vreemde talen voldoende kansen voor professionele ontwikkeling met betrekking tot een reeks items die heel belangrijk zijn in taalonderwijs**

- zelfregulering van leerlingen (met speciale aandacht voor duidelijke doelbepaling, differentiatie, zelfcontrole en zelfevaluatie);
- een democratische cultuur (met nadruk op interculturaliteit);
- betrokkenheid van leerlingen bij het ontwerp en de uitvoering van lessen, ook met betrekking tot beoordeling.

Om de lerarenopleiding met succes in de klas te implementeren, moet er gewerkt worden aan de kennis, vaardigheden, attitudes en waarden van leerkrachten. Daarnaast moet rekening worden gehouden met de specifieke context van hun school, zodat leerlingen goed voorbereid zijn op de complexiteit van het huidige digitale en virtuele landschap en hoe zich behendig erdoorheen te manoeuvreren.

---

<sup>25</sup> Grafiek gemaakt door het inhouse grafisch vormgevingsteam van Regio Centraal Denemarken.

<sup>26</sup> Zie '[DIGI-LINGO Analytisch raamwerk en identificatie van best practices](#)'.

<sup>27</sup> Zie '[DIGI-LINGO Resultaten en aanbevelingen op basis van vragenlijsten](#)'.

<sup>28</sup> [Learning Compass 2030](#)

<sup>29</sup> Om participatie, interactie en interculturaliteit te bevorderen.

<sup>30</sup> Zoals gewijzigd door de stuurgroep van DIGI-LINGO en de verbonden partnerscholen en -organisaties.

<sup>31</sup> [Digital competence: the vital 21st-century skill for teachers and students](#)

<sup>32</sup> Bron: Bing Chat Enterprise, 3 oktober. 2023.

<sup>33</sup> [Mayer's 12 ontwerpprincipes van multimedialeren](#)

<sup>34</sup> Grafiek gemaakt door het inhouse grafisch vormgevingsteam van GO!



## Richtlijn 2: Bied leerkrachten vreemde talen voldoende kansen voor professionele ontwikkeling op het vlak van blended learning en de meest geschikte onlinetools<sup>35</sup> en internetplatforms voor taalonderwijs



### De juiste balans tussen digitale tools en pedagogiek in vreemdetalenonderwijs

UNESCO definieert digitale geletterdheid als de bekwaamheid om veilig en gepast informatie te raadplegen, beheren, integreren, communiceren, evalueren en creëren aan de hand van digitale technologieën. Dit omvat competenties als computergeletterdheid, ICT-geletterdheid, informatiegeletterdheid en mediageletterdheid. Het **Europees referentiekader voor digitale competenties van leraren**<sup>36</sup> reikt verder dan geletterdheid, en wil Europese leerkrachten in staat stellen om hun digitale vaardigheden zelf te beoordelen. Digitaal vaardig zijn, betekent technologieën kritisch en creatief gebruiken samen met anderen, en dat binnen vijf domeinen: informatie- en datageletterdheid, communicatie en samenwerking, creatie van digitale content, veiligheid en probleemoplossing<sup>37</sup>.

Bij vreemdetalenonderwijs zijn **verscheidenheid en inzicht van belang**. Leerkrachten moeten eentonigheid vermijden door verschillende tools te gebruiken, zonder evenwel zichzelf of hun leerlingen te overbelasten. We moeten voor ogen houden dat een tool een middel is tot een doel, en dat pedagogische waarde en efficiëntie op de eerste plaats komen. Soms kunnen pen en papier even doeltreffend zijn. De belangrijkste vraag is of de tools het leerproces efficiënter maken. Helpen ze effectief om de eindtermen voor vreemde talen te halen?

Bij de selectie van digitale leerinstrumenten moeten we rekening houden met de volgende drie kernaspecten<sup>38</sup>:

- Doeltreffendheid: Kies tools die aansluiten bij de leerdoelen en die het resultaat verbeteren (zie doeltreffende didactiek);
- Efficiëntie: Optimaliseer de leertijd en -kosten, zonder de doeltreffendheid in gevaar te brengen, en de lesgeef-/coachingtijd, op voorwaarde dat goed ontworpen lessen ook digitale automatisering voor bevordering van taken en educatieve video's integreren;
- Empowerment: Kies voor tools die autonomie, zelfregulering en metacognitie ondersteunen.

---

<sup>35</sup> Zie 'DIGI-LINGO toolsuggesties'.

<sup>36</sup> [DigComp : the EU Digital Competence Framework](#)

<sup>37</sup> Een must-read: [Richtsnoeren voor leerkrachten en onderwijsactoren inzake het aanpakken van desinformatie en het bevorderen van digitale geletterdheid via onderwijs en opleiding - Bureau voor publicaties van de EU \(europa.eu\)](#)

<sup>38</sup> Martin Valcke, Digitaal leren, 2023

Ook al behoren ze tot de **digitale generatie**, toch zijn veel leerlingen alleen vertrouwd met specifieke zoekmachines en tools. Ze kunnen niet allemaal vlot cloudopslag gebruiken, informatie oproepen of verwerken. En soms kunnen ze digitale content niet beoordelen<sup>39</sup>. Daarom moeten leerkrachten het goede voorbeeld geven, zodat ze leerlingen stimuleren om diverse tools en platforms te verkennen. Maar ze hoeven geen expert van elke tool te zijn<sup>40</sup>; aanpassingsvermogen is belangrijker dan grensverleggende expertise.

Wanneer AI wordt geïntroduceerd in de taallessen, is het essentieel om de rol, voordelen, nadelen en bedreigingen van AI te bespreken met de leerlingen, alsook het belang van menselijke interactie en culturele immersie te benadrukken<sup>41</sup>.

---

<sup>39</sup> [Blended learning in het Vlaams secundair onderwijs](#)

<sup>40</sup> Actieplan voor digitaal onderwijs (2021 - 2027);

<sup>41</sup> PBD GO!, *ChatGPT, handvaten voor leraren in de klas*, 2023 en [WEF\\_Shaping\\_the\\_Future\\_of\\_Learning\\_2024.pdf \(weforum.org\)](#)

## Richtlijn 6: Moedig het gebruik aan van virtuele uitwisselingsplatforms in vreemdetalenonderwijs om participatie, interactie en interculturaliteit te realiseren



Virtuele uitwisselingsplatforms bieden leerlingen de unieke gelegenheid om te communiceren met **moedertaalsprekers** en zich onder te dompelen in **authentieke culturele contexten**, ongeacht de fysieke locatie, in partnerschap met andere scholen binnen het land/de regio of overal in Europa. Om virtuele uitwisselingen succesvol toe te passen, is het beter een partnerschap op te zetten met internationale instellingen. Dit geeft leerlingen meer kansen om een gesprek met moedertaalsprekers aan te gaan. En het zorgt voor **gestructureerde conversatieactiviteiten**, waarbij leerlingen niet alleen hun taalvaardigheid oefenen, maar ook culturele onderwerpen bespreken en ervaringen uitwisselen. Met een dergelijk partnerschap kunnen tevens **360°-rondleidingen** door de school, stad, provincie en andere belangrijke plekken worden geïntegreerd. Tot slot zorgt het voor **reflectie**, naast **zelfbewustzijn en kritisch denken** via journaling, blogs en discussies.

Leerkrachten dienen zich af te vragen: Zorgt de tool die ik gebruik om mijn leerlingen in contact te brengen met leeftijdgenoten van andere regio's en landen daadwerkelijk voor een uitbreiding van hun leerervaring en leeromgeving? Brengt hij de buitenwereld in de klas, en biedt hij authenticiteit en waardevolle content? Wegen de resultaten op tegen de energie die in de uitwisseling wordt gestoken? Andere onderwerpen om over na te denken, bij voorkeur samen met de leerlingen: Zijn er 'ongeschikte' platforms voor interscolaire samenwerking, zoals sociale media. Is het in sommige gevallen niet gemakkelijker om een **taalkundige match** te hebben met jongeren die ook de vreemde taal leren, in plaats van moedertaalsprekers?

---

<sup>42</sup> [Blended learning in het Vlaams secundair onderwijs](#)

Virtuele uitwisselingen bieden veel kansen, in plaats van persoonlijke ontmoetingen, of vóór of na een live uitwisseling. Maar de voorbereiding en opvolging van het proces neemt heel wat tijd in beslag. Bovendien bestaat ook altijd het risico dat leerlingen taalkundig niet 'matchen'. Check dus altijd het **Gemeenschappelijk Europees referentiekader voor talen**: Leren, onderwijzen, beoordelen (CEFR)<sup>43</sup>, leg duidelijke doelen vast, voorzie in een duidelijke structuur en duidelijke communicatie<sup>44</sup>.

De **virtuele uitwisselingscomponent van het DIGI-LINGO Raamwerk voor onderwijzen en leren van vreemde talen** zou wel eens het antwoord kunnen zijn op de bovengenoemde uitdagingen. Dit platform streeft naar minder administratie voor leerkrachten door de ondersteuning te verankeren op lokaal en regionaal overheidsniveau. Leerkrachten kunnen gebruikmaken van het organisatiemodel, dat ontwikkeld is om vlotter in contact te komen met potentiële partners. Het voorziet hen ook van alle nodige elementen om dergelijke virtuele uitwisselingen te organiseren.

Virtuele uitwisselingen verrijken de leerervaring in vreemdetalenonderwijs, stimuleren transnationaal leren en maken het uitwisselen van best practices eenvoudiger. Door virtuele uitwisseling te integreren, bevordert het DIGI-LINGO Raamwerk **een duurzamere, community-gedreven benadering van vreemdetalenonderwijs, die de betrokkenheid en interculturele competenties van leerlingen versterkt**.

---

<sup>43</sup> [De CEFR-niveaus](#)

<sup>44</sup> Bijv. via [eTwinning](#) | [De community voor scholen in Europa](#).

## DIGI-LINGO toolsuggesties<sup>45</sup>



We doen hier enkele suggesties voor gratis tools die het best geschikt zijn voor vreemdetalenonderwijs<sup>46</sup>. Voor een duidelijk overzicht zijn de tools ingedeeld in categorieën volgens hun functionaliteit. Het is evenwel belangrijk mee te geven dat sommige tools tot verschillende subcategorieën kunnen behoren en dat het geen volledige lijst is.

In een digitaal ecosysteem zijn er **twee niveaus**:

1. Het Leermanagementsysteem (LMS) zoals [Smartschool](#), [Moodle](#) of [Microsoft Teams](#). Deze softwareplatforms zijn ontwikkeld om onlinecursussen te beheren, cursusmateriaal te verdelen en de samenwerking tussen leerlingen en leerkrachten te vergemakkelijken. Ze zijn cruciaal voor zelfregulerend leren en differentiatie, omdat ze in sommige gevallen adaptieve leertrajecten mogelijk maken.
2. Tools die gelinkt zijn aan LMS of ter aanvulling worden gebruikt. Ze bieden bijkomende functionaliteiten voor onderricht, in die zin dat ze nieuwe leerinhoud creëren, of voorzien in productiviteitsfunctionaliteiten op het platform, zoals leesprogressie om het lezen te ondersteunen, check-in van de leerstatus op klassenniveau en presentatietools.

Deze tools kunnen in de volgende **subcategorieën** onderverdeeld worden:

1. Algemene productiviteitstools met tekstverwerking, spreadsheets (Excel) en presentatiemogelijkheden (PowerPoint), zoals Microsoft Suite, Google en Apple suite.
2. Didactische tools om leerlingen te helpen inchecken in de les, afsluiten (beoordelen wat ze geleerd hebben en nadenken over verbeterpunten), interageren en samenwerken. Dit zijn hoofdzakelijk de communicatie-, samenwerkings-, poll-, quiz- en interactietools die je hieronder vindt.
3. Tools voor contentcreatie, die verder onderverdeeld zijn in twee subcategorieën
4. Auteurs tools zoals [Xerte](#), [H5P](#), [BrightBook](#) en [BookWidgets](#). Ze bieden structuur en interoperabiliteit. Bovendien zijn ze heel gebruiksvriendelijk voor leerkrachten die zonder programmeerkennis interactieve inhoud willen creëren, zoals video's, quizzen of games.
5. Tools voor de creatie van multimedia. Hiermee kunnen leerkrachten video's, afbeeldingen, foto's, 360°-scenario's, 3D-modellen, audio, enz. maken en bewerken. Ze zitten geïntegreerd in auteurs tools om de nodige instructies en structuur eromheen te creëren, in overeenstemming met TPACK.

---

<sup>45</sup> Grafiek gemaakt door het inhouse grafisch vormgevingsteam van Regio Centraal Denemarken.

<sup>46</sup> Enige nuance is hier op zijn plaats: 'gratis' tools bestaan niet. Er is altijd een achterliggend verdienmodel. Gewoonlijk zijn deze tools beperkt in het aantal gebruikers, en bijvoorbeeld ook in het aantal en type video's die je kunt maken. Zo kun je bij Screencastify maximum 10 gratis video's maken. Alle tools die we hier oplijsten, hebben dus een beperkt 'gratis' gebruik.

### AI-chatbots die fungeren als conversatietools<sup>47</sup>

1. [ChatGPT](#): ontwikkeld door OpenAI.
2. [Copilot](#): ontwikkeld door Microsoft.
3. [Gemini](#): ontwikkeld door Google.

### Spreek- en videostimuli

1. [Edpuzzle](#): Dit is een tool om video's van YouTube te bewerken, je eigen video's op te nemen, vragen en beoordelingen toe te voegen aan deze content en instantfeedback te geven.
2. [Flip](#) (vroeger Flipgrid): Dit is een app om video's te bespreken en te delen.
3. [Loom](#): Dit is een tool voor video-messaging en schermopnames.
4. [PechaKucha](#): Dit is een Japanse presentatieformat.
5. [Screencastify](#): Dit is een tool voor schermopnames en videobewerking.
6. [ScreenPal](#): Dit is een zeer veelzijdige schermopnametool die ideaal is voor een 'flipped classroom' (omgekeerde klas).
7. [Moovly](#): Deze Vlaamse tool leent zich voor schermopnames en videobewerking.

### Samenwerking

1. [CryptPad](#): Dit is een opensource online-editor met end-to-endencryptie, die realtime collaboratieve bewerking mogelijk maakt.
2. [Etherpad](#): Deze tool is een aanpasbare opensource online-editor, waarmee realtime collaboratieve bewerkingen mogelijk zijn.
3. [eTwinning](#): Hét leerplatform voor samenwerking met andere klassen in Europa.
4. [Google classroom](#): een cloudgebaseerd platform van Google
5. [LessonUp](#): Dit is een nagenoeg gratis, interactief presentatieplatform waar presentaties, vragen, quizzen, polls en taken kunnen worden gepost.
6. [Microsoft Teams](#): Een cloudgebaseerd platform van Microsoft 365
7. [MindMeister](#): Deze tool is geschikt voor brainstorming, projectplanning en tijdmanagement.
8. [Miro](#): Dit is een online visuele werkomgeving, waar realtime collaboratieve bewerking mogelijk is.
9. [Wordwall](#): Dit is een online samenwerkingsplatform.

### Communicatie

1. [ClassDojo](#): Een messaging-app
2. [Classroomscreen](#): Dit is een online collaboratief whiteboard, met applicaties om feedback te verzamelen, je tijdmanagement te ondersteunen, en nog veel meer.
3. [Padlet](#): Deze tool is een online collaboratief prikbord, whiteboard en Q&A-bord.
4. [Slack](#): een messaging-app
5. [Zoom](#): een cloudgebaseerd platform
6. [Leesvoortgang](#) in Insluitende Lezer: Deze tool is in de Microsoft-omgeving ingebouwd en is heel interessant voor digitale inclusie.

### Polls

1. [Mentimeter](#): Met deze tool maak je wordclouds, live instantpolls, quizzen en enquêtes.
2. [Slido](#): Met deze tool kun je live instantpolls maken.
3. [Wooclap](#): Deze tool gebruik je voor het opstellen van meerkeuzevragen, live instantpolls, brainstorming, en zoveel meer.

---

<sup>47</sup> Een chatbot die we hier willen vermelden, ook al is hij niet gratis, is [VirtualSpeech](#). Leerlingen kunnen op die manier interageren met AI-chatbots in een authentiekere context, bijv. [AI-gestuurde rollenspelen voor soft skills](#).

### Quizen

1. [Kahoot](#): Met deze tool kun je een quiz op basis van meerkeuzevragen maken.
2. [Quizizz](#): Deze tool om quizen samen te stellen heeft een ingebouwde gamificatie, meme-bewerking en muziekkiezer voor een immersiever onderwijs.
3. [Quizlet](#): Dit is een tool om quizen samen te stellen op basis van steekkaarten en meerkeuzevragen. Hij bevat ook een spellingsmodus (de tool zegt luidop een woord, waarvan de leerlingen de spelling moeten intikken) en een matchmodus (leerlingen moeten woorden of een mix van woorden en afbeeldingen correct aan elkaar linken).
4. [Socrative](#): Dit is een quizstelsel voor live interacties en feedback.

### Interactie

1. [Keamk](#): Deze tool stelt teams samen op een willekeurige en evenwichtige wijze. Hij bevordert interactie en reflectie bij alle leerlingen.
2. [Quick, Draw!](#): Dit is een game die machinelearning gebruikt om doodles te herkennen en verwoordt wat ze vermoedelijk voorstellen.
3. [Wheel Decide](#): Dit is een online draairadtool die interactie en reflectie van alle leerlingen stimuleert.

### Multimedia (creatie)

1. [Google Cardboard-app](#): Dit is een virtualrealitytool.
2. [Google Expeditions en TourBuilder](#): Met deze tools kunnen leerlingen een virtueel bezoek brengen aan verschillende locaties. Daarnaast vind je er een enorme lijst van ervaringen, waaronder items over sociale studies, wetenschappen, beeldende kunst, en werkplekleren.
3. [ThingLink](#): Deze tool helpt je om je eigen interactieve afbeeldingen, video's en 360°-media te maken.

### AI en andere afbeeldingen

1. [DALL-E2](#): Dit is een AI-systeem dat realistische beelden en kunst kan maken op basis van een beschrijving in natuurlijke taal.
2. [Firefly](#): Dit is een AI-systeem dat realistische beelden en kunst kan maken op basis van een beschrijving in natuurlijke taal.
3. [Stable Diffusion](#): Dit is een AI-systeem dat realistische beelden en kunst kan maken op basis van een beschrijving in natuurlijke taal.
4. [Hero Forge Custom Miniatures](#): Met deze tool kun je personages visualiseren.
5. [Quick, Draw!](#): Dit is een game die machinelearning gebruikt om doodles te herkennen en verwoordt wat ze vermoedelijk voorstellen.
6. [Adobe Express](#): Deze tool creëert fotoreportages, reisverslagen, portfolio's, nieuwsbrieven, atletiekaankondigingen, en zoveel meer.
7. [Canva](#): Dit is een online platform om te ontwerpen en voor visuele communicatie.

### Steekkaarten

1. [Anki](#): Met deze opensourcesoftware kun je steekkaarten maken.
2. [Flippity](#): Dit is een hulpmiddel voor leerkrachten om quizen, steekkaarten, presentaties, geheugenspellen, willekeurige naamkiezers, woordzoekers en nog veel meer te maken.
3. [Memorize Now](#): Hiermee kun je steekkaarten maken.
4. [Vocabulary.com](#): Met deze tool kun je je woordenschat oefenen en woordenlijsten samenstellen.

## DIGI-LINGO over schoolbeleid<sup>48</sup>



### Schoolbeleid als kernelement in digitaal vreemdetalenonderwijs

De richtlijnen voor digitaal leren en onderwijzen van vreemde talen en virtuele uitwisselingen onder leerlingen moeten natuurlijk altijd deel uitmaken van een groter schooleigen ICT-beleidsplan.<sup>49</sup> Een dergelijk plan kan een positieve invloed hebben op het vreemdetalenonderwijs, aangezien de school, samen met het hele lerarenteam, hierin haar visie verwoordt op het **didactisch gebruik van ICT**, in overeenstemming met de digitale eisen en/of subsidies van de regering/regionale overheden. Dit vergt een uitgebalanceerde strategie voor mentaliteitsverandering onder het lerarenteam, een structureel geïntegreerde professionele ontwikkeling van alle leerkrachten, digitale leermaterialen en infrastructuur en tot slot **maatregelen** om schooleigen uitdagingen als gevolg van blended learning, in het bijzonder sociaal-economische behoeften van sommige leerlingen en leernoden van jongeren met een lexicaal tekort, te identificeren en aan te pakken.

Het vereist ook een plan om leerlingen en leerkrachten te ontlasten, en een **omgeving** die het leren en onderwijzen van vreemde talen echt ondersteunt. Bijvoorbeeld noodzakelijke digitale tools, een degelijke internetverbinding (betrouwbaar en snel), door de school aangekochte of beheerde digitale toestellen die de leerlingen op school en eventueel thuis (indien nodig en bij gelegenheid) gebruiken, participatie en steun van de ouders wat betreft de digitale leer- en communicatieomgeving, voldoende tijd voor leerkrachten om ICT in de klas te integreren, voldoende fysieke ruimte en just-in-timeassistentie wanneer leerkrachten technische problemen hebben.

---

<sup>48</sup> Illustratie komt van Google-zoekopdracht (Creative Commons) en grafiek is gemaakt door het inhouse grafisch vormgevingsteam van GO!

<sup>49</sup> [Aan de slag met je ICT-beleidsplan | Vlaanderen.be](#)



Binnen deze context moeten scholen tijd reserveren voor **continue professionele ontwikkeling** op het vlak van ICT an sich, maar ook ICT-didactiek. Bijvoorbeeld leerkrachten laten deelnemen aan fysieke en online cursussen en webinars over wetenschappelijke inzichten, studiebezoeken en netwerken om onderwijsmateriaal en ervaringen uit te wisselen met andere leerkrachten vreemde talen binnen de school/het land/de regio of daarbuiten. Daarom is het noodzakelijk een **PDCA**<sup>50</sup>-gebaseerd systeem op te zetten. Dat laat toe de interne kwaliteit te bewaken en het ICT-beleidsplan van de school continu te verbeteren. In scholen die geen dergelijk schriftelijk, ondersteund **ICT-beleidsplan** hebben, vinden leerkrachten vreemde talen vaak dat de problemen die ze tijdens de les ervaren bij het gebruik van onlinetools en -platforms voor leren en beoordelen en bij de organisatie van virtuele uitwisselingen, moeten aangepakt worden op beleidsniveau.



<sup>50</sup> De **PDCA-cyclus (Plan-Do-Check-Act)** is een systematische methode voor continue verbetering. **Plan** betekent een gunstige gelegenheid herkennen en een verandering plannen, **Do** staat voor het uittesten van de verandering via een kleinschalig onderzoek, **Check** houdt in dat je de testresultaten beoordeelt en de belangrijkste bevindingen identificeert en **Act** vereist actie op basis van wat je geleerd hebt. Indien de verandering niet het gewenste resultaat heeft, moet je het proces herhalen met een ander plan. Indien wel succesvol, moet je de bevindingen integreren in ruimere verbeteringen. PDCA, ook de **Deming-cyclus** genoemd, zorgt voor doorlopende feedback en iteratieve verbeteringen in processen.

## **Empowerment van leerkrachten, het belang van verandermanagement**

Zoals hierboven vermeld<sup>51</sup>, zijn er verschillende redenen waarom leerkrachten vreemde talen vandaag (nog) geen digitale platforms en tools gebruiken om een 'grondiger leren' van hun leerlingen te bevorderen. De richtlijnen in deze tekst benadrukken het belang van ondersteuning en professionele ontwikkeling. Maar zoals het ADKAR<sup>52</sup>-model aantoont, moeten mensen zich eerst bewust worden van het probleem of de noodzakelijke verandering (Awareness) en bereid zijn daar iets aan te doen (Desire), alvorens te focussen op kennis (Knowledge) en talenten/vaardigheden (Ability), om uiteindelijk de verandering te bekrachtigen (Reinforcement). Onze DIGI-LINGO reflectievragen en het bovenstaande hoofdstuk over schoolbeleid - vooral het belang van visievorming in samenwerking met het schoolteam - zijn bedoeld om dit aan te pakken. Als school is het van fundamenteel belang ADKAR voor ogen te houden wanneer ze haar leerkrachten vreemde talen stimuleert om digitaal en virtueel onderwijs duurzaam te integreren in hun lessen.

---

<sup>51</sup> In het hoofdstuk 'Het begin' en het TPACK-hoofdstuk.

<sup>52</sup> [Prosci ADKAR® Model](#)

# DIGI-LINGO reflectie<sup>53</sup>



Digitaal vreemdetalenonderwijs en virtuele uitwisselingen onder leerlingen in scholen en landen is een proces dat tijd nodig heeft voor uitvoering, reflectie en aanpassing. De volgende 25 vragen zijn gebaseerd op de inhoud van deze tekst. Ze zijn bedoeld om de discussie onder leerkrachten vreemde talen te stimuleren, zowel in hun eigen school als met andere scholen.

## Met betrekking tot de inleiding

- Welke digitale tools maken je werk **eenvoudiger** en helpen je leerlingen **effectief** betere resultaten te halen?
- Hoe creëer je **echte en authentieke communicatiegelegenheden** in je les vreemde talen? Denk aan twee voorbeelden, waarvan minstens één het gebruik van ICT impliceert.
- Vind je dat **AI-toepassingen** een bedreiging vormen voor het leren van vreemde talen? Motiveer waarom (niet).
- Er worden een aantal redenen vermeld waarom **de lessen en leerlingen vreemde talen afnemen**. Herken je sommige ervan in jouw context? Denk je dat er andere redenen kunnen zijn? Zo ja, leg uit.
- De tekst vermeldt een aantal redenen om **het leren van vreemde talen en de bijbehorende cultuur te verdedigen**. Wat zijn de twee belangrijkste redenen volgens jou? En welke zouden je leerlingen kunnen overtuigen, denk je? Voor welke zou het schoolbestuur begrip hebben? En politici? Motiveer waarom.
- Geloof je dat in sommige contexten in het hoger secundair onderwijs het beter is **uitsluitend onlinecursussen** vreemde talen te geven, in plaats van blended learning? Motiveer waarom (niet).

## Met betrekking tot de aanbevelingen

- Hoe blijf je op de hoogte van het **grote aantal digitale tools en platforms** die vandaag beschikbaar zijn en het feit dat tools op dagelijkse basis verdwijnen/worden ontwikkeld? Hoe selecteer je de tools/platforms waarmee je wil werken? Leg uit.
- Hoeveel lessen geef je **blended onderwijs**<sup>54</sup> en waarom is dat percentage zo hoog of zo laag? Leg uit.
- Hoe en wanneer gebruik je digitale tools/platforms om je leerlingen te **beoordelen**? Leg uit.
- Welk **virtueel uitwisselingsplatform** gebruik je (eventueel), en wat is de belangrijkste reden en het grootste voordeel volgens jou? Leg uit.

---

<sup>53</sup> Illustratie komt van Google-zoekopdracht: Creative Commons.

<sup>54</sup> We bedoelen hiermee niet dat elke les noodzakelijkerwijs een 'blended' aspect moet bevatten. We hebben het over alle lessen gedurende een zekere periode.

## Met betrekking tot de richtlijnen

- Is je **TPACK** OK? Daarmee bedoelen we: Is je inhoudelijke kennis, pedagogische kennis en technische kennis in evenwicht? Met welke aspecten worstel je (eventueel) en waarom? Leg uit.
- Hoe **kies** je welke onlinetools en internetplatforms je voor welk deel van je talencursus gebruikt? Welke criteria hanteer je? Hoe zorg je ervoor dat je leerlingen voldoende geïnteresseerd blijven, zonder dat je als leerkracht overbelast raakt? Leg uit.
- Heb je de indruk dat leerlingen in het hoger secundair onderwijs vaak alleen de tools kennen die ze gebruiken, ook al worden ze omschreven als de **digitale generatie**? Motiveer waarom (niet).
- Wat wil jij persoonlijk bereiken op het vlak van digitaal vreemdetalenonderwijs? Is dit een ICT-**pionier** worden, of is dat een brug te ver? Misschien ben je er al één? Leg uit.
- Heb je al gepraat met je leerlingen over het gebruik van **AI-toepassingen** bij het onderwijzen en leren van vreemde talen (mogelijkheden en voordelen, maar ook nadelen en bedreigingen), of ben je dat van plan? Motiveer waarom (niet). Zo ja, wat was het resultaat van die bespreking? Wat waren de belangrijkste bevindingen?
- Maak je **samen met je leerlingen digitale evaluatierubrieken** voor taken, projecten en toetsen? Vraag je hen soms achteraf of de criteria eerlijk en doeltreffend waren? Motiveer waarom (niet).
- Werk je veel met **digitale beoordeling**? Motiveer waarom (niet). Zo ja, welke onlinetools en -platforms vind je de beste? Welke tools en platforms bieden een gefundeerde, objectieve en transparante evaluatie en genereren veel data?
- Gebruik je vaak **gamificatie**<sup>55</sup> in je lessen vreemde talen? Motiveer waarom (niet).
- Hoe stimuleer je **zelfregulering**<sup>56</sup> in je lessen vreemde talen? Leg uit.
- Welke rol speelt **inclusief burgerschap** in jouw land/regio? Is het expliciet opgenomen in het curriculum vreemde talen of elders in het curriculum? Leg uit.
- Wat is je eigen **culturele en taalkundige identiteit** en in welke zin heeft dit een invloed op de manier waarop je vreemde talen onderwijst? Leg uit.
- Hoe probeer je **stereotypen en vooroordelen** te vermijden in je les vreemde talen? Leg uit.
- Is er volgens jou voldoende ruimte in het curriculum vreemde talen om leerlingen de gelegenheid te geven hun leerproces en producten **zelf te beoordelen** en hun **ideeën over zichzelf** als leerkracht vreemde talen te onderzoeken? Motiveer waarom (niet).
- Welke aanbeveling vind je het moeilijkst toe te passen en welke vind je vrij eenvoudig te **implementeren**? Leg uit.

## Met betrekking tot het schoolbeleid

- Wat zijn de **belangrijkste behoeften** van je school? Is dit een mentaliteitsverandering in het lerarenteam wat betreft de integratie van ICT in vreemdetalenonderwijs? Of een plan om leerkrachten en leerlingen te ontlasten? Of misschien het feit dat professionele ontwikkelingskansen schaars zijn en niet als essentieel worden beschouwd voor de integratie van ICT in de lessen vreemde talen? Een gebrek aan (de juiste) digitale leermaterialen voor lessen vreemde talen op school? Misschien een gebrek aan noodzakelijke infrastructuur, waaronder een internetverbinding van goede kwaliteit (betrouwbaar en snel)? Of heeft het meer met de thuissituatie van leerlingen te maken, zoals het gebrek aan een computer, een aangepaste leeromgeving of ouderlijke betrokkenheid bij de digitale communicatie? Leg de twee belangrijkste behoeften uit en motiveer.

---

<sup>55</sup> Bijvoorbeeld de inschakeling van games om woordenschat en grammatica te leren of in te oefenen.

<sup>56</sup> De wijze waarop leerlingen hun acties zelf plannen, evalueren en aanpassen om hun leerdoelen te bereiken (zie Barry Zimmerman).

- Leerlingen met leerbehoeften en sociaal-economische noden ervaren blended learning vaak als een extra **obstakel**. Telt jouw school veel leerlingen met dergelijke behoeften? Zo ja, hoe probeert je school ervoor te zorgen dat deze leerlingen niet achterop raken? Welke concrete maatregelen worden genomen? Leg uit.

# DIGI-LINGO addendum



De wildgroei aan digitale tools in de wereld van vandaag, en het feit dat er regelmatig nieuwe opduiken en andere verdwijnen, is een uitdaging voor leerkrachten vreemde talen. Het is onmogelijk én ongewenst om alle beschikbare tools te proberen beheersen. Het is beter dat leerkrachten zich concentreren op een zorgvuldig uitgekozen reeks tools die hun vreemdetalenonderwijs verbeteren.

Bij de selectie van tools spelen verschillende criteria een rol. Zoals datawinst, gebruiksvriendelijkheid, kostprijs en waardering bij de leerlingen. Sommige scholen verplichten zelfs het gebruik van specifieke tools omdat ze een abonnement hebben. Maar er zit een addertje onder het gras: gratis onlinetools zijn soms maar gedurende een beperkte periode gratis. Deze situatie kan frustrerend zijn, vooral wanneer leerkrachten tijd investeren in het leren gebruiken van een tool en later tot de ontdekking komen dat hij niet langer beschikbaar is.

Om dit probleem aan te pakken, herbekijkt de stuurgroep van DIGI-LINGO elk half jaar de links naar de gratis onlinetools. Ondanks de uitdagingen blijft het voor doeltreffend taalonderwijs van fundamenteel belang geïnformeerd te blijven over deze tools.

## DIGI-LINGO Raamwerk voor onderwijzen en leren van vreemde talen

Hoewel de 'vier fasen' niet nieuw zijn, wil DIGI-LINGO met het raamwerk de leerkrachten vreemde talen informeren en ondersteunen door zorgvuldig geselecteerde 'richtlijnen' te integreren en te tonen hoe je ze kunt toepassen aan de hand van specifieke onlinetools.