



## Regeling van de Minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap van 22 september 2017, nr. MBO/1214093, inzake het aanwijzen van digitale vaardigheden als opleiding educatie alsmede wijziging van de Regeling eindtermen educatie 2013 vanwege het vaststellen van eindtermen voor deze opleiding (Regeling digitale vaardigheden educatie 2018)

De Minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap,

Gelet op de artikelen 7.3.1, eerste lid, onder f, en 7.3.3, eerste lid, van de Wet educatie en beroepsonderwijs;

Besluit:

### ARTIKEL 1. AANWIJZING OPLEIDING DIGITALE VAARDIGHEDEN

De opleiding digitale vaardigheden wordt aangewezen als opleiding educatie als bedoeld in artikel 7.3.1, eerste lid, onder f, van de Wet educatie en beroepsonderwijs.

### ARTIKEL 2. EINDTERMEN

De Regeling eindtermen educatie 2013 wordt als volgt gewijzigd:

1. Aan het einde van artikel 2, het derde lid wordt de 'punt komma' vervangen door een punt.
2. In artikel 2, vierde lid, wordt 'de eindtermen' vervangen door: De eindtermen.
3. Na artikel 2, vierde lid, wordt een nieuw lid toegevoegd, luidende:
  5. De eindtermen voor de opleiding digitale vaardigheden, bedoeld in artikel 1 van de Regeling digitale vaardigheden educatie 2018, worden vastgesteld zoals opgenomen in bijlage 8 bij deze regeling.
4. Na bijlage 7 wordt een nieuwe bijlage toegevoegd, luidende:

#### Bijlage 8, behorend bij artikel 2, vijfde lid

Eindtermen digitale vaardigheden

Inhoudsopgave

**Domein 1: Het gebruik van ICT-systemen**

**Domein 2: Beveiliging, privacy en gezondheid**

**Domein 3: Informatie zoeken**

**Domein 4: Informatie verwerken**

**Domein 5: Digitaal communiceren**

#### Domein 1: Het gebruik van ICT-systemen

**Toelichting:** Het gaat in dit domein om het gebruiken van (functies van) ICT-systemen. Hieronder vallen zowel computers, smartphones, tablets en printers als ook digitale apparatuur zoals wasmachines, smart-tv's en wekkers.

**Basisniveau 1**

Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.

**Algemene omschrijving:** Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- **Context:** de alledaagse leef, werk- en leeromgeving



<b>Eindtermen</b>
1. Gebruikt de interfacemogelijkheden voor basisfuncties binnen applicaties. Voorbeeld: <i>Een route instellen in een navigatiesysteem.</i>
2. Maakt gebruik van internet. Voorbeeld: <i>Door het invoeren van een URL in de adresbalk naar de website van de gemeente gaan.</i>
3. Gebruikt de interfacemogelijkheden voor bestandsbeheer in een gestructureerde digitale omgeving. Voorbeeld: <i>Oude werkverslagen verwijderen.</i>
4. Gebruikt twee applicaties op een apparaat. Voorbeeld: <i>Een filmpje opnemen met de smartphone en dit doorsturen naar een vriend via Whatsapp.</i>

<b>Basisniveau 2</b>
<b>Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.</b>
<b>Algemene omschrijving:</b> Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving. • <b>Karakter:</b> toepassingen en handelingen komen veel voor. • <b>Context:</b> er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.
<b>Eindtermen</b>
1. Gebruikt meerdere applicaties die tegelijkertijd actief zijn en wisselt informatie uit tussen die applicaties. Voorbeeld: <i>Een foto bewerken op de smartphone met een fotobewerkingsapp en deze foto vervolgens op Instagram plaatsen.</i>
2. Wisselt informatie uit via digitale apparatuur. Voorbeeld: <i>Een factuur scannen en deze per mail naar zichzelf sturen.</i>
3. Selecteert de meest geschikte applicatie voor een toepassing. Voorbeeld: <i>Foto's van een personeelsuitje versturen via WeTransfer.</i>
4. Downloadt een eenvoudige applicatie en installeert deze op eigen apparatuur. Voorbeeld: <i>In een appstore de NS-app downloaden en installeren om een treinreis te plannen.</i>
5. Zet een structuur op om eigen bestanden te beheren. Voorbeeld: <i>In 'Mijn documenten' één map aanmaken voor werkgerelateerde bestanden en één voor privébestanden zoals foto's.</i>

## Domein 2: Beveiliging, privacy en gezondheid

**Toelichting:** In domein 2 gaat het om het volgen van regels voor veilig en gezond werken met ICT-systemen. De focus ligt op veiligheid, privacy, lichamelijke en geestelijke gezondheid van zichzelf en anderen.

<b>Basisniveau 1</b>
<b>Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.</b>
<b>Algemene omschrijving:</b> Kan binnen de alledaagse leef- werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten. • <b>Karakter:</b> toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar. • <b>Context:</b> de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving
<b>Eindtermen</b>
1. Werkt veilig op computer, smartphone of tablet. Voorbeeld: <i>Veilige wachtwoorden met (hoofd)letters en tekens maken.</i>
2. Weet dat het gebruik van digitale informatie en communicatie risico's met zich meebrengt. Voorbeeld: <i>Verdachte afzenders herkennen.</i>
3. Weet dat het niet is toegestaan om producten van anderen zonder toestemming te kopiëren en te verspreiden. Voorbeeld: <i>Benoemen waarom hij geen foto's van derden op Facebook plaatst zonder hiervoor toestemming te vragen.</i>
4. Weet dat er kosten zijn verbonden aan het gebruik van mobiele telefoon en internet.



Voorbeeld: *Zich voor laten lichten bij het kiezen van een passend (combinatie)abonnement voor telefoon, computer en dergelijke.*

5. Weet dat langdurig gebruik van digitale apparatuur effect heeft op de eigen lichamelijke en geestelijke gezondheid.  
Voorbeeld: *Mogelijke klachten als gevolg van veelvuldig werken met digitale apparaten benoemen.*

6. Hanteert correcte omgangsvormen in de eigen berichten (tekst, beeld, geluid).  
Voorbeeld: *Zijn werkbegeleider een bericht sturen met correcte aanhef en afsluiting.*

#### Basisniveau 2

**Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.**

##### Algemene omschrijving:

Kan veel voorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen veel voor.
- **Context:** er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

##### Eindterm

1. Neemt maatregelen om te voorkomen dat (privé)informatie ongewenst wordt verspreid op internet.

Voorbeeld: *Profiel bij sociale media zo instellen, dat alleen bekenden bepaalde informatie kunnen zien.*

2. Neemt maatregelen met betrekking tot kosten van telefoon- en ICT-gebruik in relatie tot zijn wensen en mogelijkheden.

Voorbeeld: *Meldingen instellen voor overschrijding van de datalimiet.*

3. Neemt maatregelen die ondersteunen bij veilig en gezond gebruik van digitale apparatuur.

Voorbeeld: *Instellingen en houding controleren voor en tijdens het gebruik van een computer.*

4. Neemt maatregelen om ervoor te zorgen dat eigen verstuurd berichten (tekst, beeld, geluid) passend zijn.

Voorbeeld: *Op een gepaste manier zijn kritiek uiten op een politieke mening op Facebook.*

### Domein 3: Informatie zoeken

**Toelichting:** In domein 3 gaat het om informatie zoeken, vinden en selecteren.

#### Basisniveau 1

**Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.**

##### Algemene omschrijving:

Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- **Karakter:** toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- **Context:** de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving

##### Eindtermen

1. Gebruikt webadressen.

Voorbeeld: *www.oefenen.nl in de adresbalk typen om naar dit programma te gaan.*

2. Gebruikt de zoekfunctie binnen een applicatie.

Voorbeeld: *De rekenhulp voor Toeslagen van de Belastingdienst zoeken en vinden op de website van de Belastingdienst.*

3. Gebruikt een zoekmachine op internet.

Voorbeeld: *De naam van een persoon zoeken door zijn naam te typen in de zoekbalk van Google.*

4. Gebruikt portals op internet.

Voorbeeld: *Binnen de portal Oefenen.nl het programma Lees& Schrijf-Het leesplankje opzoeken.*

5. Selecteert informatie.

Voorbeeld: *Via een website, bijvoorbeeld 'vakantiehuizen Dordogne', een selectie maken op basis van prijs.*

6. Weet dat niet alle zoekresultaten en informatie betrekking hebben op de zoekvraag.

Voorbeeld: *Benoemen dat bij gebruik zoekterm kappersopleiding Rotterdam ook kappersopleidingen in andere steden tevoorschijn komen.*

7. Weet dat nieuws en informatie op internet gemanipuleerd kan zijn (nepnieuws).

Voorbeeld: *Een sensationeel bericht via sociale media controleren op officiële media.*



<b>Basisniveau 2</b>
<b>Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.</b>
<b>Algemene omschrijving:</b> Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving. • <b>Karakter:</b> toepassingen en handelingen komen veel voor. • <b>Context:</b> er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.
<b>Eindtermen</b>
1. Gebruikt verschillende manieren om informatie te vinden op internet en sociale media. Voorbeeld: <i>Zoeken naar gebruikerservaringen met een auto via de website van de ANWB en via netforum van Autoweek.</i>
2. Hanteert zoektechnieken die passen bij het type zoekvraag. Voorbeeld: <i>Via de vacaturesite doorklikken naar de soort vacatures en naar de afstand die voor hem acceptabel is.</i>
3. Beoordeelt en selecteert informatie op basis van relevantie. Voorbeeld: <i>Advertenties onderscheiden van vergelijkingsites als Beslist.nl als hij op Google zoekt naar bijvoorbeeld een frituurpan.</i>
4. Onderneemt actie om de bron van de informatie te achterhalen. Voorbeeld: <i>Webadressen opzoeken om een literatuurlijst bij een stageverslag te maken.</i>

#### Domein 4: Informatie verwerken

**Toelichting:** In domein 4 gaat het om het omzetten van informatie in een tekst, schema, tabel of afbeelding en om het invullen van formulieren.

<b>Basisniveau 1</b>
<b>Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.</b>
<b>Algemene omschrijving:</b> Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten. • <b>Karakter:</b> toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar. • <b>Context:</b> de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving
<b>Eindtermen</b>
1. Gebruikt eenvoudige functies van een tekstverwerker. Voorbeeld: <i>Een tekst typen met kopjes, witregels en woorden in vet.</i>
2. Verwerkt informatie in tabellen en schema's (twee variabelen). Voorbeeld: <i>Een eenvoudige tabel voor in- en uitgaven maken.</i>
3. Combineert teksten en beeldmateriaal in een tekstverwerker of in een emailprogramma. Voorbeeld: <i>Een afbeelding zoeken en in een Word-tekst plaatsen.</i>
4. Voegt een bestand bij een bericht toe als bijlage. Voorbeeld: <i>Foto's meesturen bij een e-mail.</i>
5. Vult digitale standaardformulieren tabellen en schema's in. Voorbeeld: <i>Een urenbriefje invullen op de site van het uitzendbureau.</i>

<b>Basisniveau 2</b>
<b>Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.</b>
<b>Algemene omschrijving:</b> Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving. • <b>Karakter:</b> toepassingen en handelingen komen veel voor. • <b>Context:</b> er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.
<b>Eindtermen</b>
1. Past de meest gangbare lay-outmogelijkheden toe. Voorbeeld: <i>Een sollicitatiebrief schrijven met een tekstverwerker in een passende lay-out.</i>



2. Bewaart digitaal ontvangen en verzonden berichten en bestanden zo dat hij deze terug kan vinden.  
Voorbeeld: *Reacties op zijn sollicitaties archiveren.*

3. Vult online informatie of gegevens in die via verschillende stappen tot een bestelling, inschrijving en dergelijke leiden.  
Voorbeeld: *Online een vakantie boeken en betalen.*

## Domein 5: Digitaal communiceren

**Toelichting:** In dit domein is de focus contact en digitale interactie met personen of instanties, via sociale media of online portals. Hierbij kan gedacht worden aan communicatie en interactie door middel van presentaties, e-mailen, appen, internetbankieren, Facebookgroepen en elektronische leeromgevingen.

<b>Basisniveau 1</b>
<b>Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.</b>
<b>Algemene omschrijving:</b> Kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten. • <b>Karakter:</b> toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar. • <b>Context:</b> de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving
<b>Eindtermen</b>
1. Stuurt ontvangen berichten, zoals teksten, beeld of geluid door naar anderen. Voorbeeld: <i>Een foto van zijn kleinkind doorsturen naar een vriendin via e-mail.</i>
2. Maakt zelf een bericht met tekst, beeld of geluid en verstuurt dit naar één of meerdere personen of instellingen. Voorbeeld: <i>Een uitnodiging voor een tuinfeest opstellen en versturen via e-mail.</i>
3. Gebruikt een bij de situatie passend communicatiekanaal voor het versturen van berichten (tekst, beeld, geluid). Voorbeeld: <i>Een bericht over ervaringen met een bepaald medicijn plaatsen op het gebruikersforum van een patiëntenvereniging.</i>
4. Gebruikt een digitaal adresboek of contactpersonenlijst. Voorbeeld: <i>In de elektronische leeromgeving een bericht aan de docent sturen.</i>
5. Herkent belangrijke digitale meldingen en reageert hierop. Voorbeeld: <i>Ramen en deuren sluiten naar aanleiding van NL-alert (ontvangen via zijn telefoon) over brand.</i>
6. Maakt een eenvoudige presentatie. Voorbeeld: <i>Een presentatie in PowerPoint maken met gebruik van standaardsjablonen.</i>

<b>Basisniveau 2</b>
<b>Het niveau van de eindtermen wordt bepaald door de combinatie van het karakter, de context en de beschrijving van de eindterm zelf.</b>
<b>Algemene omschrijving:</b> Kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving. • <b>Karakter:</b> toepassingen en handelingen komen veel voor. • <b>Context:</b> er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.
<b>Eindtermen</b>
1. Stemt de keuze voor het communicatiekanaal af op het communicatiedoel. Voorbeeld: <i>De chatfunctie in Skype gebruiken om contact te hebben als het videobellen niet lukt.</i>
2. Selecteert de te delen informatie weloverwogen.  Voorbeeld: <i>Een vraag plaatsen op de Facebookpagina van een bedrijf, waarbij het eigen telefoonnummer of mailadres niet gedeeld wordt.</i>
3. Legt contact met de beheerder als (delen van) websites of applicaties niet functioneren. Voorbeeld: <i>Contact opnemen met de helpdesk van KOBO als het downloaden van een e-book niet lukt.</i>
4. Maakt een presentatie naar eigen ontwerp met gebruik van beeldmateriaal. Voorbeeld: <i>Een presentatie maken in Prezi over zijn geboortestad met grafieken, een kaart en afbeeldingen.</i>



---

### **Artikel 3. Inwerkingtreding**

Deze regeling treedt in werking met ingang van 1 januari 2018.

### **Artikel 4. Citeertitel**

Deze regeling wordt aangehaald als: Regeling digitale vaardigheden educatie 2018.

Deze regeling zal met de toelichting in de Staatscourant worden geplaatst.

*De Minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap,  
M. Bussemaker*



## TOELICHTING

### Noodzaak van de regeling

We leven in een steeds complexere maatschappij. Digitalisering speelt daarbij een belangrijke rol. Om volwaardig mee te kunnen doen in de maatschappij is het nodig dat iedere burger een bepaald niveau van digitale vaardigheden beheerst. Zonder digitale vaardigheden is het bijna onmogelijk om contact met de overheid en nutsbedrijven te hebben, te studeren of informatie op te zoeken. Daarnaast wordt de complexiteit van de gevraagde digitale handelingen groter.

Samen met taal en rekenen worden digitale vaardigheden daarom gezien als basisvaardigheden die iedere burger minimaal op een basisniveau zou moeten beheersen (aldus OESO, Europese Commissie) om volwaardig aan de samenleving te kunnen deelnemen (zie ook Kamerstukken II 2016–2017, 28 760, nr. 53).

Er zijn, net als bij taal en rekenen veel burgers die digitale vaardigheden missen<sup>1</sup>:

- 11% van de Nederlanders heeft moeite met basaal computergebruik. Deze groep heeft geen of weinig computerervaring en is onvoldoende in staat om zelfstandig digitale informatie te verzamelen en verwerken;
- onder 55-plussers heeft meer dan 20% van de Nederlanders onvoldoende toepasbare computervaardigheden.

Juist degenen die niet digitaal vaardig genoeg zijn, hebben vaker contact met een digitaliserende overheid. Dat komt omdat deze mensen naast een grotere kans op werkloosheid ook vaker een slechtere gezondheid hebben. Dit leidt tot intensief contact met de overheid of gezondheidsdiensten om bijvoorbeeld een uitkering aan te vragen. Als door gebrek aan digitale vaardigheden dit niet lukt kunnen problemen, zoals schulden, nog verder oplopen. Een groeiende groep Nederlanders dreigt hierdoor op achterstand te raken.

Uit gesprekken met gemeenten en educatieaanbieders blijkt bovendien dat zij moeite hebben om laaggeletterde inwoners die Nederlands als moedertaal hebben, te bereiken. Aangezien deze doelgroep vaak een achterstand heeft in lezen en schrijven, maar wel bekwaam is in spreken en luisteren, én laaggeletterdheid een taboeonderwerp is, komen zij niet snel naar een taalles. Gemeenten en educatieaanbieders geven aan dat opleidingen digitale vaardigheden hiervoor een oplossing kunnen bieden. Inwoners zullen naar verwachting sneller naar deze opleidingen komen. Omdat het contact dan is gelegd, is het ook makkelijker laaggeletterdheid bij deze inwoners te herkennen en hen door te verwijzen naar een taal cursus.

In februari 2017 heb ik aan de Tweede Kamer gemeld dat ik het door middel van een ministeriële regeling mogelijk wil maken dat met ingang van 1 januari 2018 ook opleidingen digitale vaardigheden kunnen worden aangeboden via het educatiebudget (Tweede Kamer 2016-2017 28 760, nr. 67). Tot nu toe konden gemeenten alleen opleidingen taal en rekenen met dit budget aanbieden, conform de beschreven opleidingen educatie in de Wet educatie en beroepsonderwijs (hierna WEB; artikel 7.3.1). Met deze regeling wordt aan mijn toezegging invulling gegeven.

### Doel van de regeling

Het doel van deze regeling is dan ook om gemeenten de mogelijkheid te geven opleidingen digitale vaardigheden aan hun inwoners aan te bieden en zo de digitale vaardigheden van de Nederlandse bevolking te verhogen. Educatie is gericht op bevordering van de zelfredzaamheid van volwassenen en sluit waar mogelijk aan op het ingangsniveau van het beroepsonderwijs (artikel 1.2.1, eerste lid WEB). Met de toevoeging van de opleiding digitale vaardigheden krijgen gemeenten meer middelen in handen om dit doel te realiseren, waarbij tevens de moeilijk bereikbare doelgroep van laaggeletterden met Nederlands als moedertaal wordt bereikt.

### Eindtermen digitale vaardigheden

Er wordt van de bevoegdheid van de minister om een bijlage met eindtermen op te stellen gebruik gemaakt. Hiervoor zijn een aantal redenen. Ten eerste sluiten de eindtermen aan en bouwen verder op de basisniveaus digitale vaardigheden die reeds zijn opgesteld als onderdeel van de eindtermen taal

<sup>1</sup> Cijfers komen uit *ECBO (2015) Laaggeletterden: achterblijvers in een digitale wereld*



en rekenen<sup>2</sup>. Opleiders en gemeenten hoeven niet opnieuw het wiel uit te vinden, maar kunnen gebruik maken van reeds bestaande curricula en materialen bij het aanbieden en ontwikkelen van een opleiding digitale vaardigheden. Tevens bieden de eindtermen digitale vaardigheden gemeenten handvatten voor het opstellen van een bestek of het beoordelen van een subsidieaanvraag voor het uitvoeren van de educatie. Tot slot sluiten de eindtermen aan op het basisniveau ICT-vaardigheden dat in het mbo via de keuzedelen en certificaten wordt aangeleerd en gediplomeerd. Hierdoor zal eventuele doorstroom naar beroepsonderwijs soepel verlopen. Dit is één van de doelstellingen van de educatie (zie genoemd artikel 1.2.1 van de WEB).

Bij de ontwikkeling van de eindtermen digitale vaardigheden volwasseneneducatie 2017, zoals verwoord in de bijlage bij deze regeling, zijn de volgende uitgangspunten gehanteerd:

- De eindtermen zijn geschikt als voor opleidingen en examens digitale vaardigheden.
- De eindtermen digitale vaardigheden volwasseneneducatie 2017 zijn een actualisatie van de digitale component van de eindtermen opleidingen Nederlandse taal en rekenen volwasseneneducatie 2013<sup>3</sup>.
- De bijlage sluit aan bij de doelgroep laagopgeleide volwassenen: digitale vaardigheden zijn van belang voor deze groep om te kunnen participeren in de samenleving. Dat wil zeggen: toegerust zijn om de stap naar een beroepsopleiding te maken en om zelfstandig en met zelfvertrouwen te kunnen handelen in de steeds verder digitaliserende wereld. In dit kader is gebruik gemaakt van de volgende bronnen:
  - DigComp 2.1<sup>4</sup>;
  - Digitale vaardigheden basis (keuzedeel mbo)<sup>5</sup>;
  - Competenties mediawijsheid, waarbij we gekozen hebben om de focus te leggen op het kritisch en doelbewust selecteren en verwerken van informatie, waarbij privacy en veiligheid ook meetellen.

De eindtermen digitale vaardigheden onderscheiden vijf domeinen, verdeeld over twee niveaus. Hieronder volgen de titels van deze domeinen en een korte toelichting.

- Domein 1: Het gebruik van ICT-systemen  
Het gaat in dit domein om het gebruiken van (functies van) ICT-systemen. Hieronder vallen zowel computers, smartphones, tablets en printers als ook digitale apparatuur zoals wasmachines, smart-tv's en wekkers.
- Domein 2: Beveiliging, privacy en gezondheid  
In domein 2 gaat het om het volgen van regels voor veilig en gezond werken met ICT-systemen. De focus ligt op veiligheid, privacy, lichamelijke en geestelijke gezondheid van zichzelf en anderen.
- Domein 3: Informatie zoeken  
In domein 3 gaat het om informatie zoeken, vinden en selecteren.
- Domein 4: Informatie verwerken  
In domein 4 gaat het om het omzetten van informatie in een tekst, schema, tabel of afbeelding en om het invullen van formulieren.
- Domein 5: Digitaal communiceren  
In dit domein is de focus contact en digitale interactie met personen of instanties, via sociale media of online portals. Hierbij kan gedacht worden aan communicatie en interactie door middel van presentaties, e-mailen, appen, internetbankieren, Facebookgroepen en elektronische leeromgevingen.

Voor elk domein zijn twee niveaus beschreven:

- Basisniveau 1: dit sluit aan bij het redzaamheidsniveau basisvaardigheden van volwassenen.
- Basisniveau 2: dit werkt toe naar het ingangsniveau van de opleidingen van het beroepsonderwijs.

Deze niveaus sluiten aan bij de referentieniveaus van taal en rekenen als genoemd in de Regeling eindtermen educatie 2013.

Digitale vaardigheden	Basisniveau 1	Basisniveau 2
Taal	Niveau 1F	Niveau 2F
Rekenen	Niveau 1F	Niveau 2F

Per niveau zijn karakter en context als volgt bepaald:

<sup>2</sup> In de eindtermen taal en rekenen zijn reeds twee basisniveaus opgenomen voor digitale vaardigheden. Deze basisniveaus sluiten aan bij de referentieniveaus 1F en 2F taal en rekenen. Zie Regeling eindtermen 2013, Stcrt 2012, 26586.

<sup>3</sup> Regeling eindtermen 2013, Stcrt 2012, 26586.

<sup>4</sup> <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>

<sup>5</sup> <http://keuzedeelmbo.nl/digitale-vaardigheden-basis/>





### Basisniveau 1

Cursist kan binnen de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving herkenbare digitale toepassingen gebruiken en de meest voorkomende handelingen verrichten.

- Karakter: toepassingen en handelingen komen het meest voor en zijn herkenbaar.
- Context: de alledaagse leef-, werk- en leeromgeving.

### Basisniveau 2

Cursist kan veelvoorkomende digitale toepassingen gebruiken en handelingen verrichten, gerelateerd aan de leef-, werk- en leeromgeving.

- Karakter: toepassingen en handelingen komen veel voor.
- Context: er is een relatie met de leef-, werk- en leeromgeving.

Om te bepalen op welk niveau een deelnemer de opleiding volgt, dient een intake-toets te worden ontwikkeld op basis van de eindtermen per niveau.

De eindtermen zijn tamelijk abstract geformuleerd. Dit is bewust gedaan om te voorkomen dat door de snelle opkomst en de snel wisselende populariteit van sociale media, digitale apparaten en programma's de eindtermen hun waarde zouden verliezen. Om de eindtermen inzichtelijker te maken zijn voorbeelden opgenomen. De voorbeelden, in combinatie met de algemene omschrijving van het niveau, geven een nauwkeurig en concreet beeld van de kennis en vaardigheden die worden verwacht. Om de twee jaren zal worden nagegaan of voorbeelden geactualiseerd dienen te worden.

## Standaarden digitale vaardigheden

Naast de eindtermen wordt via het Steunpunt Basisvaardigheden een document met standaarden gepubliceerd. Het verschil tussen standaarden en eindtermen is wat inhoud betreft minimeer: een standaard is geformuleerd als een handeling: een competentie waar aan gewerkt wordt tijdens de opleiding. Een eindterm is het beoogde resultaat van het werken aan deze competentie.

Net als bij de eindtermen zijn er standaarden voor Basisniveau 1 en 2. Daarnaast zijn er standaarden geformuleerd voor een instroomniveau. Dit niveau is bedoeld als tussenstap op weg naar Basisniveau 1 en heeft alleen een functie in een opleidingssituatie. De standaarden zijn een actualisatie van de standaarden digitale vaardigheden, die onderdeel zijn van de standaarden volwasseneneducatie taal en rekenen 2012<sup>6</sup>.

## Administratieve lasten en regeldruk

De regeling leidt niet tot extra administratieve lasten voor de jaarlijkse financiële verantwoording van gemeenten aan het Rijk via SiSa (single information, single audit) op grond van de Financiële-verhoudingswet en artikel 2.3.4. van de WEB.

Voor educatieaanbieders kan deze regeling tot extra lasten leiden. Zij zullen, als gemeenten daarom vragen, opleidingen en bijbehorend toetsinstrumentarium moeten (laten) ontwikkelen en implementeren in hun organisaties, conform de nieuwe eindtermen. Daarnaast is er de mogelijkheid voor educatieaanbieders om diploma-erkenning bij DUO aan te vragen (artikel 1.4a.1 van de WEB). Dit vraagt voor wat betreft opleidingen digitale vaardigheden om extra administratieve inzet.

## Reactie op uitvoeringstoets

De uitvoeringstoets van Dienst uitvoering onderwijs (Duo) en de Inspectie van het onderwijs geeft aan dat de regeling uitvoerbaar is. Er zijn geen aanbevelingen om de regeling te wijzigen.

## Advies en consultatie

Tijdens het opstellen van de regeling en de standaarden en eindtermen zijn de volgende stakeholders en experts betrokken en geïnformeerd: CINOP, VNG, MBO-raad, aanbieders van educatieopleidingen,

<sup>6</sup> Zie: <http://www.steunpuntbasisvaardigheden.nl/wp-content/uploads/2013/05/nieuw-2.-Standaarden-en-eindtermen-ve.pdf>



---

Stichting Lezen en Schrijven, Steunpunt Basisvaardigheden, Inspectie van het Onderwijs en de NRTO.

*De Minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap,  
M. Bussemaker*