



Aan: Het Ontwikkelteam Digitale geletterdheid van Curriculum.nu  
Van: Codeclub Apeldoorn  
Betreft: Feedback mogelijk lesmateriaal voor Computational thinking

Apeldoorn, mei 2019

Geachte schoolleiders en docenten,

Met veel belangstelling hebben wij kennisgenomen van Curriculum.nu en de voorstellen die uw ontwikkelteam -Digitale geletterdheid- heeft ontwikkeld. We worden uitgenodigd om feedback te geven op de voorstellen. En dat doen we graag met deze bijdrage.

We realiseren ons dat er 9 leergebieden zijn waar voorstellen voor zijn uitgewerkt. En dat deze ontwerpfase veel vraagt van u allen. De klus die hierna komt (het implementeren van de voorstellen van de 9 leergebieden in de curricula) zo mogelijk nog groter is. Alleen het leergebied Digitale geletterdheid is al zo veel omvattend.

De reden dat wij reageren is dat wij, Codeclub Apeldoorn, dit schooljaar (2018-2019) ervaring hebben opgedaan met codeerlessen aan ongeveer 850 leerlingen van 16 Basisscholen in Apeldoorn. De codeerlessen zijn meestal gegeven aan leerlingen van groep 6 en 7. Deze leerlingen zijn in staat om begrijpend te lezen. Voor het komende jaar hebben zich alweer 17 Basisscholen opgegeven. Apeldoorn heeft in totaal 70 basisscholen.

Doelstelling van het project is om in drie jaar alle leerlingen van groep 6 en 7 deze 5 codeerlessen te geven. Tijdens de codeerlessen wordt gebruik gemaakt van gratis beschikbaar open source lesmateriaal. De Codeclub leidt begeleiders op die de leerlingen tijdens de lessen begeleiden. De organisatie ligt in handen van een projectleider Scholen & Organisatie. Deze projectleider functioneert onder verantwoordelijkheid van het bestuur van de Codeclub Apeldoorn.

Curriculum.nu onderscheidt vier domeinen op het leergebied van Digitale geletterdheid, te weten: ICT-basisvaardigheid, Informatievaardigheden, Media wijsheid en Computational thinking.

De gebruikte lesmethode door Codeclub Apeldoorn zorgt ervoor dat leerlingen vaardigheid ontwikkelingen op gebied van het vierde domein: Computational thinking. Leerlingen leren omgaan met digitale technologie, ze leren coderen. Zij doorlopen een ontwerp- en maakproces op basaal niveau en kunnen zichzelf uiten door de creatieve (extra) mogelijkheden die onderdeel zijn van de 5 modules. Na onze 5 lessen kunnen de leerlingen thuis doorgaan aangezien de modules (software en lesstof) vrij op internet beschikbaar zijn.

Resultaat is dat de leerlingen én leerkrachten zeer enthousiast zijn. De leerlingen ervaren dat (digitale) techniek leuk kan zijn, ze willen meteen starten als ze het lokaal binnenkomen. De leerkrachten zijn stevast verbaast hoeveel hun leerlingen leren in deze 5 codeerlessen.

Feedback Ontwikkelteam Digitale geletterdheid; domein Computational thinking, mei 2019

[www.codeclubapeldoorn.nl](http://www.codeclubapeldoorn.nl)

[contact@codeclubapeldoorn.nl](mailto:contact@codeclubapeldoorn.nl)



Mogelijke opzet/praktisch voorstel voor opname in het curriculum:

Basisscholen kunnen gebruik maken van deze lesmethode (open source, te gebruiken na vermelding van gebruik bij de ontwerper). Opzet zou kunnen zijn:

- Basale digitale vaardigheden in groep 6
- Vervolg digitale vaardigheden in groep 7 en 8
- Tijdsinvestering: 5 codeerlessen (totaal 5 dagdelen) inplannen in groep 6. Voor deze lessen zijn 2 leerkrachten/begeleiders nodig per 20 leerlingen. Onze ervaring is dat de vrijwillige begeleiders dit concept makkelijk leren en de vragen van leerlingen goed kunnen hanteren. Daarmee is het een behapbare klus.

We hopen hiermee een steentje bij te dragen aan deze grote maatschappelijke ontwikkeling.

Maria Aartsen & Hans Jonkman,  
Codeclub Apeldoorn  
[contact@codeclubapeldoorn.nl](mailto:contact@codeclubapeldoorn.nl)  
[www.codeclubapeldoorn.nl](http://www.codeclubapeldoorn.nl)