

KIESWIJZER PROGRAMMEREN



Hoe geef je programmeren een plek binnen de school? Of in de bibliotheek? Of bij je thuis? Welk product past bij wie? En wat leer je?

Kinderen hebben heel veel aan programmeren. Nu en in de toekomst. Naarmate de tech-industrie groeit, zijn er steeds meer programmeurs nodig. Bovendien is het als onderdeel van hun algemene ontwikkeling nuttig om de principes van het programmeren te kennen en te weten hoe computers werken.

Niet ieder kind zal in de toekomst programmeur worden, maar ieder kind zou wel de basisprincipes moeten kennen van computer(taal). Programmeren, en het daarmee te ontwikkelen computational thinking, is onmisbaar in onze wereld die steeds digitaal wordt. Programmeren leert kinderen creëren in plaats van consumeren. Het leert ze vaardigheden aan waarvan ze in elk beroep profijt hebben.

“Zet je kroost zo snel mogelijk aan het programmeren.”

Dat is het advies van Mitch Resnick, professor aan Massachusetts Institute of Technology (MIT)

Als het gaat om lessen op het gebied van programmeren, is er nogal wat te kiezen. Daarom hebben wij een selectie gemaakt uit de grote hoeveelheid producten en deze verdeeld over de doelgroepen op en vo gelet op de volgende vaardigheden:

- Creatief en logisch denken (C)
- Ruimtelijk inzicht (Ri)
- Probleemoplossend vermogen (Pv)
- Structureren (Str)
- Samenwerken (Sw)



provincie limburg
gesubsidieerd door de Provincie Limburg



SCRATCH

05

Doelgroep: Bovenbouw po (en onderbouw vo)

Korte omschrijving: Kinderen krijgen gereed schappen om programmeren te begrijpen.

Docentenhandleiding: Ja

Lesbrief leerlingen: Ja

Vaardigheden: C, Ri, Pv, Str, Sw

Gratis

€

Extra: [MOOC over Scratch](#)

GAMESTUDIO

01

Doelgroep: Middenbouw po

Korte omschrijving: Maak zelf een game in je eigen online gamestudio.

Docentenhandleiding: Ja

Lesbrief leerlingen: Ja

Vaardigheden: C, Ri, Pv

Gratis

€

GAMEMAKER

02

Doelgroep: Bovenbouw po

Korte omschrijving: Maak zelf games met de gamemaker software.

Docentenhandleiding: Ja

Lesbrief leerlingen: Ja

Vaardigheden: C, Ri, Pv

Gratis

€



CODEKINDEREN

04

Doelgroep: Groep 3 tot en met 8

Korte omschrijving: Kinderen proeven van programmeren en ontdekken hun digitale talent.

Docentenhandleiding: Ja

Lesbrief leerlingen: Ja

Vaardigheden: C, Ri, Pv, Sw

BOMBERBOT

03

Doelgroep: Bovenbouw po

Korte omschrijving: 16 lessen met 300+ levels om een robot te programmeren.

Docentenhandleiding: PPT en lesbrieven

Lesbrief leerlingen: Nee

Vaardigheden: C, Ri, Pv, Sw

Betaald

€

CODEVAARDIG

10

Doelgroep: Groep 1 t/m 8
Korte omschrijving: Lespakket met de robotjes Dash en Dot.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Ja
Vaardigheden: C, Ri, Pv
 Betaald
 € Extra: Eenmalige aanschaf materiaalkist

ROBOMIND

06

Doelgroep: Vanaf groep 5
Korte omschrijving: Kennis maken met de fundamente van informatica op een eenvoudige manier.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Ja
Vaardigheden: C, Ri, Pv, Str, Sw
 Betaald
 €

CODEUUR

07

Doelgroep: Groep 7 en 8
Korte omschrijving: Vijf lessen van 1 uur om te leren programmeren.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Ja
Vaardigheden: C, Ri, Pv
 Gratis
 €



FIRST CODE ACADEMY

09

Doelgroep: Groep 5 t/m 8
Korte omschrijving: Online cursus rondom coderen.
Docentenhandleiding: Nee
Lesbrief leerlingen: Ja
Vaardigheden: C, Ri, Pv, Str, Sw
 Betaald
 € Extra: Engelstalig

CODECOMBAT

08

Doelgroep: Groep 8 (en onderbouw vo)
Korte omschrijving: Aan de slag met echte programmeertalen.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Nee
Vaardigheden: Ri, Pv, Str
 Betaald
 € Extra: Engelstalig

KO DE KRAKER

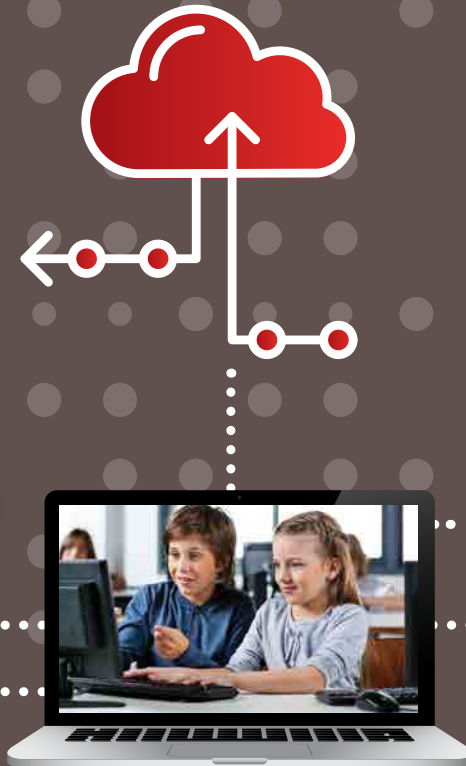
11

Doelgroep: Groep 3
Korte omschrijving: Leer de beginselen van het programmeren met deze online game.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Ja
Vaardigheden: Ri, Pv
 € Gratis

TYNKER

12

Doelgroep: Groep 4
Korte omschrijving: Zelf spelletjes leren programmeren.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Ja
Vaardigheden: C, Ri, Pv
 € Gratis startpakket
 Extra: Engelstalig



LEERLIJN PROGRAMMEREN

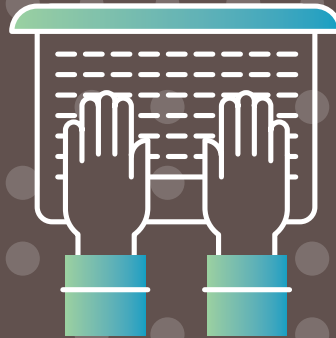
11

Doelgroep: Leerkrachten po
Korte omschrijving: Leerlijn programmeren via Wikiwijs.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Nee
Vaardigheden: C, Ri, Pv
€
Gratis

LEERLIJN COMPUTATIONAL THINKING

12

Doelgroep: Leerkrachten po
Korte omschrijving: Introductie in de wereld van programmeren.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Nee
Vaardigheden: C, Ri, Pv
€
Gratis



BOMBERBOT

01

Doelgroep: Onderbouw (en bovenbouw po)
Korte omschrijving: 16 lessen met 300+ levels om een robot te programmeren.
Docentenhandleiding: PPT en lesbrieven
Lesbrief leerlingen: Nee
Vaardigheden: C, Ri, Pv, Sw
 €
 Gratis

CODEACADEMY

05

Doelgroep: Onderbouw en bovenbouw vo
Korte omschrijving: Een interactief platform in 11 programmeertalen.
Docentenhandleiding: Nee
Lesbrief leerlingen: Ja
Vaardigheden: Ri, Pv, Str
 €
 Gratis

SCRATCH

02

Doelgroep: Onderbouw (en bovenbouw po)
Korte omschrijving: Jongeren krijgen gereedschappen om programmeren te begrijpen.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Ja
Vaardigheden: C, Ri, Pv, Str, Sw
 €
 Gratis
Extra: [MOOC over](#)



CODECOMBAT

04

Doelgroep: Onderbouw vo
Korte omschrijving: Aan de slag met echte programmeertalen.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Nee
Vaardigheden: C, Ri, Str
 €
 Betaald
 Extra
 Engelstalig

ROBOMIND ACADEMY

03

Doelgroep: Onderbouw vo
Korte omschrijving: Oplossen van automatiseringsvraagstukken voor een robot.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Ja
Vaardigheden: C, Ri, Pv, Sw
 €
 Betaald

LEERLIJN PROGRAMMEREN

11

Doelgroep: Docenten onderbouw vo
Korte omschrijving: Introductie van de wereld van programmeren.
Docentenhandleiding: Ja
Lesbrief leerlingen: Nee
Vaardigheden: C, Ri, Pv
€ Gratis



SCRATCH JR

01

Doelgroep: 5-7 jaar
Omschrijving: Kennismaken met de eerste beginselen van programmeren.
Platform: Android-tablet en iPad
Taal: Nederlands
Gratis: Ja

BOX ISLAND

05

Doelgroep: Vanaf 9 jaar
Omschrijving: Leer spelenderwijs programmeren.
Platform: iPad
Taal: Engels
Gratis: Ja

DAISY THE DINOSAUR

02

Doelgroep: Vanaf 4 jaar
Omschrijving: Leer de basismanier van denken om te kunnen programmeren.
Platform: iPad
Taal: Engels, Spaans
Gratis: Ja



BEEBOT

04

Doelgroep: Vanaf groep 1
Omschrijving: Programmeren via een bij met pijltjes toetsen op zijn rug.
Platform: Robot
Taal: Engels
Gratis: Ja
Tip: Botje Bij is speciaal ontwikkeld om peuters te leren programmeren met de [BeeBot](#).

HOPSCOTCH

03

Doelgroep: Vanaf 9 jaar
Omschrijving: Maak een script van blokjes met commando's.
Platform: iPad
Taal: Engels
Gratis: Ja

EV3RSTORM

08

Doelgroep: Vanaf 8 jaar
Omschrijving: Via deze game leren kinderen een robot aansturen.
Platform: iPad
Taal: Engels
Gratis: Ja

SWIFT PLAYGROUND

06

Doelgroep: Vanaf 9 jaar
Omschrijving: In Swift Playgrounds leren kinderen spelenderwijs de programmeertaal van Apple kennen.
Platform: iPad
Taal: Engels
Gratis: Beschikbaar eind 2016, kosten onbekend

TYNKER

07

Doelgroep: 9-11 jaar
Omschrijving: Maak je eigen games.
Platform: iPad
Taal: Engels
Gratis: € 5,99



KIESWIJZER PROGRAMMEREN

Ja, programmeren is ook onderdeel van mediawijsheid, omdat het een competentie is die nodig is om actief en bewust deel te kunnen nemen aan de mediasamenleving.

