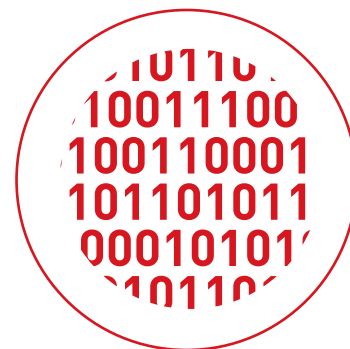




Programmeren in het onderwijs

Toekomstgericht onderwijs

We leven in een maatschappij waar computers, het internet en ICT steeds belangrijker worden. Kinderen zijn opgegroeid met de digitale wereld en weten niet anders dan dat er apps zijn en internet is. Het is dus ook belangrijk dat we kinderen leren om te gaan met deze digitale middelen wat goed past bij het onderwijs van de 21e eeuw!



Programmeren en computational thinking leert kinderen logisch denken en planmatig werken. Ook kunnen kinderen hun creativiteit kwijt in het bedenken van een oplossing. Volgens sommigen zou programmeren een verplicht vak moeten worden op de basisschool! Wilt u op school aan de slag met programmeren? Als vak met een heldere leerlijn? Of tijdens een thema week?

Heutink ICT heeft een uniek aanbod ontwikkeld om scholen op weg te helpen met het opzetten van programmeren in de klas. We bieden twee routes aan te weten;

- De inspiratieworkshop
- Implementatietraject



De inspiratieworkshop

Doel van deze workshop is om leerkrachten te laten kennismaken met programmeren en computational thinking. De theorie wordt behandeld aan de hand van de leerlijn programmeren van het SLO. Samen met het team bepalen we de juiste route voor de school en kijken we wat er nodig is aan materiaal en software. Deelnemers maken kennis met een serie software en materiaal zoals o.a. Bee-Bot, LEGO, Makey Makey, Code.org, Scratch, Micro:bit en/of Acer CloudProfessor. Op basis van deze praktische sessie kijken we welke aanpak en materiaal het best past bij de school. Opbrengst: een heldere visie op programmeren en computational thinking en de mogelijkheden voor de school.

Liever een workshop met daarin specifiek materiaal of software, wat al aanwezig is bij u op school? Dat kan ook! Neem contact met ons op om de mogelijkheden te bespreken. En wist u dat Minecraft for education ook heel goed educatief kan worden ingezet?

Implementatietraject

Het implementatietraject bestaat uit meerdere bijeenkomsten waarbij de onderwijsconsulent van Heutink ICT de rol van tijdelijke projectleider neemt. Hierbij is het doel om programmeren schoolbreed te implementeren. Met een werkgroep ontwerpen we een leerlijn specifiek bij de visie van de school. Er worden verschillende bijeenkomsten per bouw georganiseerd waarbij leerkrachten worden getraind. Coaching en co-teaching behoren tot de mogelijkheden.

Het implementatietraject is maatwerk op basis van de visie en wensen van de school.

Meer informatie?

Neem contact op met Ralph van der Stroom voor een vrijblijvend intake gesprek. r.vanderStroom@heutink-ict.nl



STEAM

Programmeren past goed binnen het maak onderwijs een beweging die steeds meer navolging krijgt. STEAM staat voor Science, Technology, Engineering, Arts en Math. Wanneer je het hebt over STEAM-vaardigheden zijn belangrijk. In de moderne wereld en past bij toekomstgericht onderwijs.