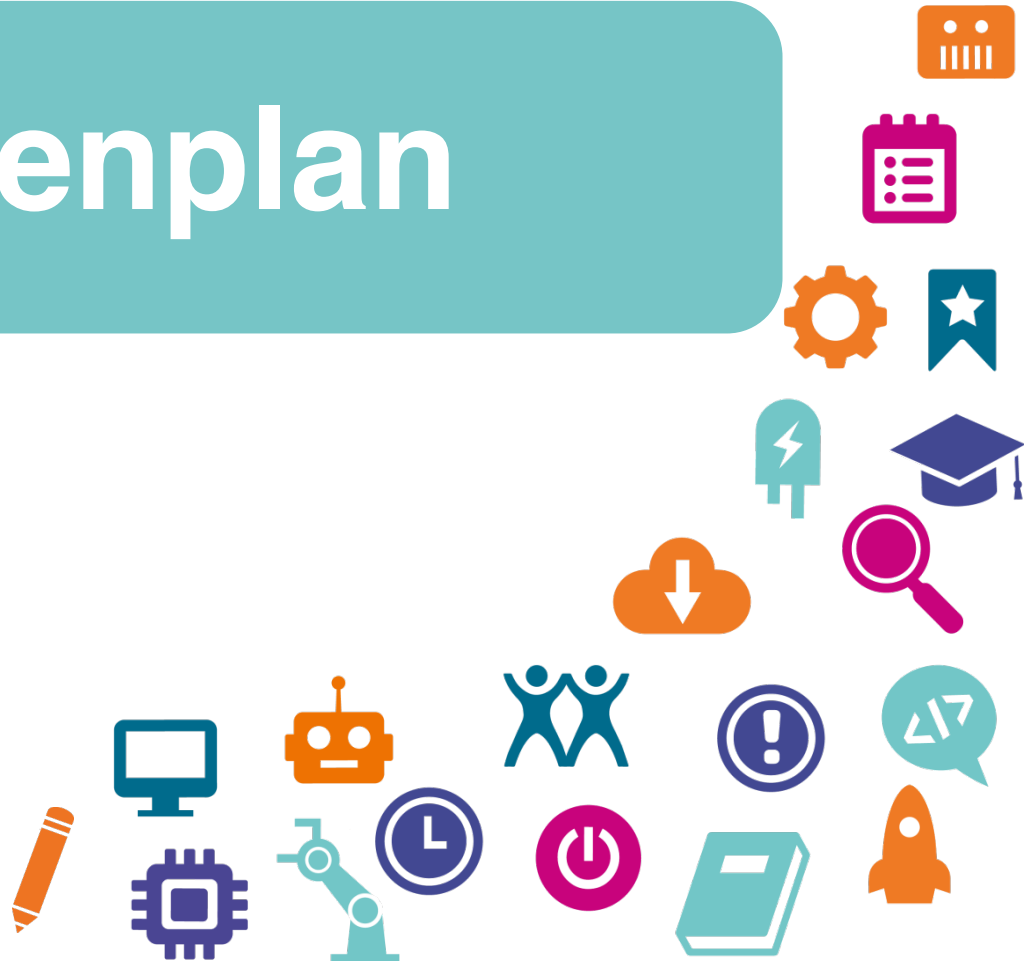




**DigiLeerKracht**

scholing en support voor basisschoolleerkrachten

# 10 Puntenplan



# Concrete acties korte termijn

<b>Ten opzichte van</b>	<b>Bijvoorbeeld</b>
Jezelf	<ul style="list-style-type: none"><li>- Scratch-lessen oefenen</li><li>- Een unplugged les of Scratch-les met de leerlingen doen</li></ul>
Collega's	<ul style="list-style-type: none"><li>- Collega's informeren en enthousiasmeren</li><li>- Bondgenootjes vinden die willen helpen bij dit thema</li><li>- Stel jezelf de vraag: worden collega's die met programmeren bezig willen gaan voldoende gefaciliteerd om dit ook te kunnen doen?</li></ul>
Directeur	<ul style="list-style-type: none"><li>- Overleg inplannen over budget en andere facilitering voor programmeren</li><li>- Bij directie helder maken hoe ze jou/collega's kunnen faciliteren bij dit thema</li></ul>
Schoolbestuur	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kennis en materialen binnen schoolbestuur inventariseren</li></ul>
Leerlingen	<ul style="list-style-type: none"><li>- Programmeren op een aantrekkelijke wijze introduceren bij de leerlingen</li></ul>

# Onderwijsmaterialen en kennis

<b>Onderwerp</b>	<b>Bijvoorbeeld</b>
Inventarisatie	<ul style="list-style-type: none"><li>- Een overzicht maken van de materialen waarover je school en schoolbestuur al beschikken. Maak daar gebruik van!</li><li>- In kaart brengen of er materiaal is voor alle klassen die aan de slag gaan met programmeren (onder-, midden- en/of bovenbouw).</li></ul>
Aanschaf	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mits mogelijk: materiaal aanschaffen dat het programmeeronderwijs aanvult.</li></ul>
Gebruik	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ervoor zorgen dat collega's die met het materiaal moeten werken goed geïnstrueerd zijn over het gebruik ervan.</li></ul>
Te ontwikkelen	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ontwikkelde programmeerlessen delen met collega's. En lessen van hén terugvragen.</li></ul>

# Leerlijn opzetten

<b>Concepten</b>	<b>Uitleg</b>
Algoritmes	Een reeks instructies. Wanneer deze instructies stap voor stap in de juiste volgorde uitgevoerd worden, leidt dit tot een vooraf vastgesteld doel.
Decompositie	Een probleem onderzoeken en uitsplitsen in deelproblemen om het op te kunnen lossen. (Stappenplan met kleine problemen oplossen.)
Patronen	Patronen (model, vorm, kleur, voorbeeld, herhalingen) herkennen.
Herhaling	Een lus of loop zorgt ervoor dat iets herhaald wordt.
Fouten	Fouten opsporen en fouten oplossen. Dit noemen we ook wel debuggen. (Probleemoplossend vermogen ondersteunen/ontwikkelen.)
Voorwaarden	Iets dat gedaan wordt als er aan bepaalde voorwaarden wordt voldaan: als X, dan Y.
Abstractie	Het veralgemeniseren van verschillende problemen, door de verschillen weg te laten. Een oplossing vinden die bruikbaar is voor verschillende problemen door specifieke verschillen weg te laten.
Functie	Een hulpprogramma binnen het hoofdprogramma dat hergebruikt kan worden.
Variabele	Een variabele is een waarde die varieert en moet worden opgeslagen om te kunnen vergelijken met andere waarden.

