

# Code-It@Home leerdoelen – SLO & Kennisnet

Bij het samenstellen van de lessen voor Code-It@Home zijn de richtlijnen van het SLO als leidraad gebruikt. Het SLO stelt computational thinking centraal, dat in deze leerlijn uitgesplitst is in tien sleutelbegrippen. Deze begrippen zijn gebaseerd op die van Kennisnet. Kennisnet wordt ondersteunt door het SLO en gebruikt deze doelen in haar leerlijn 'Programmeren in het PO'.

Roombeek Cultuurpark Educatie zag een kans om een leerlijn samen te stellen met meer creatieve opdrachten en instructievideo's. Naast de kennismaking met programmeren heeft Roombeek Cultuurpark Educatie als doel de kinderen in contact te brengen met kunst en creativiteit. Daarom zijn ook 'Creative coding' leerdoelen opgesteld, zoals te lezen onderaan dit document.

## Computational thinking van het SLO:

<https://slo.nl/vakportalen/vakportaal-digitale-geletterdheid/computational-thinking/>.

## Leerlijn 'Programmeren in het PO' van Kennisnet:

[https://maken.wikiwijs.nl/74282/Programmeren\\_in\\_het\\_PO#!page-1979727](https://maken.wikiwijs.nl/74282/Programmeren_in_het_PO#!page-1979727).

	1. Binair tellen	2. Pixels Tekenen	3. Knikkerbaan	4. Verkeer	5. Ko de Kraker	6. Flappy Bird	7. Ruitjespapier	8. Opnieuw!	9. Star Wars	10. Speel Lab
<b>Begrippen SLO</b>										
Algoritme		x	x	x	x	x	x			x
Decompositie			x		x	x	x		x	x
Patronen				x				x	x	
Herhaling								x	x	x
Fouten		x								
Voorwaarden			x	x						x
Abstractie										
Functie										
Variabele										
Representatie	x	x						x	x	

	11. Magische Truc	12. Scratch Kaarten	13. Gekke Glubs	14. POP	15. Liedjes schrijven	16. Minecraft	17. Barclays Code	18. Het Doolhof	19. CodeMonster	20. Scratch
<b>Begrippen SLO</b>										
Algoritme		x		x		x		x	x	x
Decompositie		x		x		x		x	x	x
Patronen	x				x				x	x
Herhaling	x	x			x	x		x	x	x
Fouten	x							x	x	x
Voorwaarden		x		x		x		x	x	x
Abstractie			x						x	x
Functie					x	x	x	x	x	x
Variabele		x			x	x	x	x	x	x
Representatie	x						x		x	x

# Code-It@Home Leerdoelen - Creative Coding

	1. Binair tellen	2. Pixels Tekenen	3. Knikkerbaan	4. Verkeer	5. Ko de Kraker	6. Flappy Bird	7. Ruitjespapier	8. Opnieuw!	9. Star Wars	10. Speel Lab
<b>Receptief Vermogen</b>										
kan bewust patronen te herkennen.		x			x	x	x	x	x	x
kan bewust patronen herkennen en kan een relatie leggen met vorm, functie en doelgroep.			x					x		
kent het verschil tussen toegepaste en autonome vormgeving.				x						
leert verbanden kennen tussen voorwaarden.			x							
krijgt inzicht hoe de code aanwezig kan zijn in het dagelijks leven en wordt toegepast.	x		x		x	x			x	x
<b>Creërend Vermogen</b>										
doorloopt het creatief werkproces.			x	x						
gebruikt bewust beeldaspecten.			x							
beheerst complexe, vakspecifieke technieken en vaardigheden.	x		x							
kan eenvoudige programmeerhandelingen verrichten.					x	x			x	x
onderzoekt verschillende oplossingen.				x	x	x			x	x
experimenteert met algoritmes, herhalingen, voorwaarden, functies en variabelen.						x			x	x
<b>Reflectief Vermogen</b>										
kan een product presenteren.			x							
kan betekenis geven aan beeldend werk.				x						
kan feedback geven.										
kan vertellen over welke keuzes hij heeft gemaakt.			x	x						
<b>Analyserend Vermogen</b>										
vergroot zijn kennis van begrippen.		x		x			x	x		
leert fouten herkennen, analyseren en verbeteren.		x			x	x	x		x	x
leert plantmatig werken.	x				x	x	x		x	x

# Code-It@Home Leerdoelen - Creative Coding

	11. Magische Truc	12. Scratch Kaarten	13. Gekke GLibs	14. POP	15. Liedjes schrijven	16. Minecraft	17. Barclays Code	18. Het Doolhof	19. CodeMonster	20. Scratch
<b>Receptief Vermogen</b>										
kan bewust patronen te herkennen.	x				x	x		x	x	x
kan bewust patronen herkennen en kan een relatie leggen met vorm, functie en doelgroep.			x		x					x
kent het verschil tussen toegepaste en autonome vormgeving.			x	x						
leert verbanden kennen tussen voorwaarden.		x		x			x		x	x
krijgt inzicht hoe de code aanwezig kan zijn in het dagelijks leven en wordt toegepast.	x	x		x		x	x	x		x
<b>Creërend Vermogen</b>										
doorloopt het creatief werkproces.				x						x
gebruikt bewust beelddaspecten.				x						
beheerst complexe, vakspecifieke technieken en vaardigheden.		x							x	x
kan eenvoudige programmeerhandelingen verrichten.		x		x		x	x	x	x	x
onderzoekt verschillende oplossingen.		x		x		x	x	x	x	x
experimenteert met algoritmes, herhalingen, voorwaarden, functies en variabelen.		x				x	x	x	x	x
<b>Reflectief Vermogen</b>										
kan een product presenteren.				x						
kan betekenis geven aan beeldend werk.			x							
kan feedback geven.				x						
kan vertellen over welke keuzes hij heeft gemaakt.				x					x	x
<b>Analyserend Vermogen</b>										
vergroot zijn kennis van begrippen.	x	x	x		x				x	x
leert fouten herkennen, analyseren en verbeteren.	x	x				x	x	x	x	x
leert plantmatig werken.		x		x		x		x	x	x