

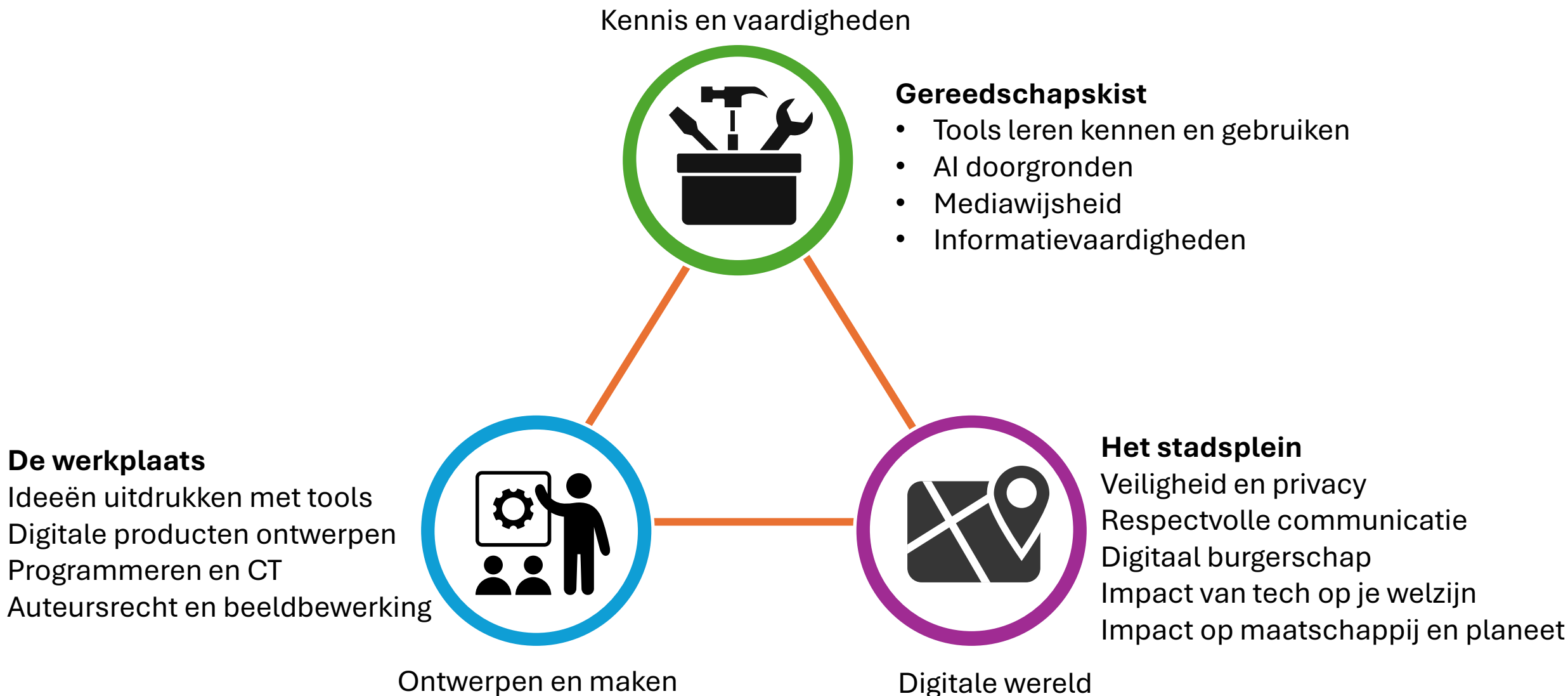
RADIANT

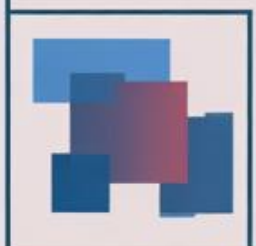
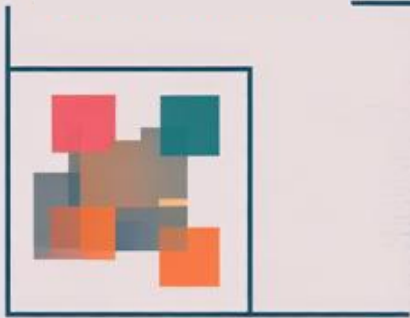
► Docentendag 7 november

Wat gaan we doen?

- 10.00 uur Organisatie en korte inleiding 
- 10.15 uur Computational Thinking en het jonge kind (José)
- 10.45 uur Unplugged Computational thinking (Sanne en Mandy)
- 11.15 uur Pauze  Bezoek M2C (eerstejaars – Daan)
- 11.45 uur Vibe Coding (Frank) → 043-1
- 12.30 uur LUNCH Eventueel rondje gebouw
- 13.15 uur PLG's  → 008A en 008B







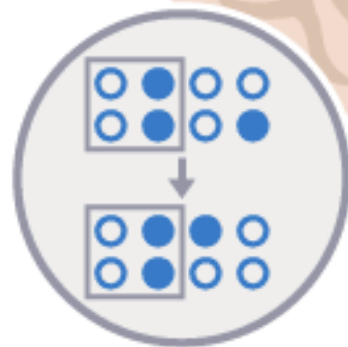
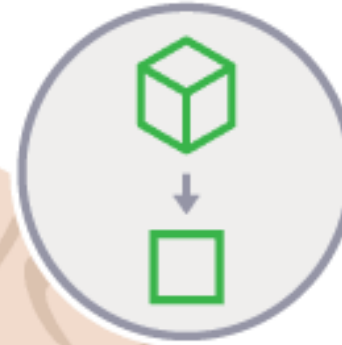
COMPUTATIONAL THINKING

Computational thinking

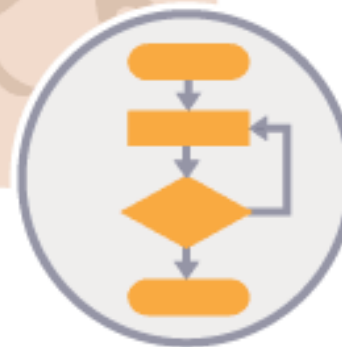
Decomposition



Abstraction



Pattern recognition



Algorithms

Computational thinking, wat is dat?



B

De leerling programmeert een computerprogramma met behulp van computationele denkstrategieën.

- experimenteren met code;
- beschrijven van de taak en het doel van een computerprogramma;
- ontwerpen en schematisch weergeven van het algoritme behorende bij een taak;
- gebruikmaken van programmeerconcepten: invoer en uitvoer, variabelen, operatoren, herhaling en controlestructuren;
- testen en bijstellen van een eigen computerprogramma of een computerprogramma van anderen.



CT MET KLEUTERS

HOE LEREN JONGE KINDEREN?



KENMERKEN JONGE KIND

intense emotionele beleving
intuïtief
cognitief egocentrisme
hang naar gewoonten en routines
concentratievermogen i.r.t. betrokkenheid
behoefte aan handelen en beweging
magisch denken
geen scherp onderscheid tussen fantasie en werkelijkheid



ROL VAN DE LEERKRACHT?





- zoeken naar herhaalde patronen

patroonherkenning

- Grote problemen opdelen in kleinere op te lossen delen

decompositie



Abstractie

- Het filteren van irrelevante details

Algoritmes en procedure

- Stap voor stap instructies



PROGRAMMEREN

Levend programmeren (unplugged):

Met je eigen lijf

Met ontwikkelingsmaterialen

Plugged programmeren:

Met robots

Binnen spel!



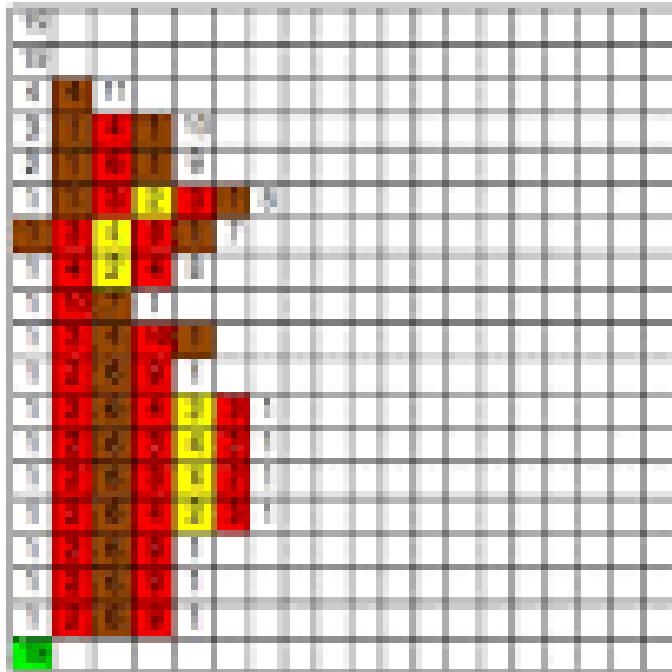
Claerhout en Fanchamps, 2025

► Programmeren met je lijf



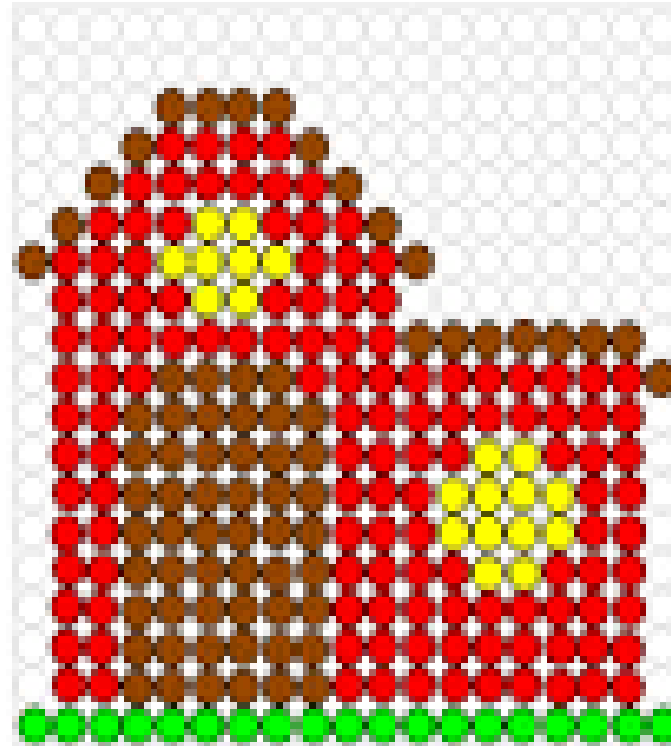
PROGRAMMEREN MET ONTWIKKELINGSMATERIALEN



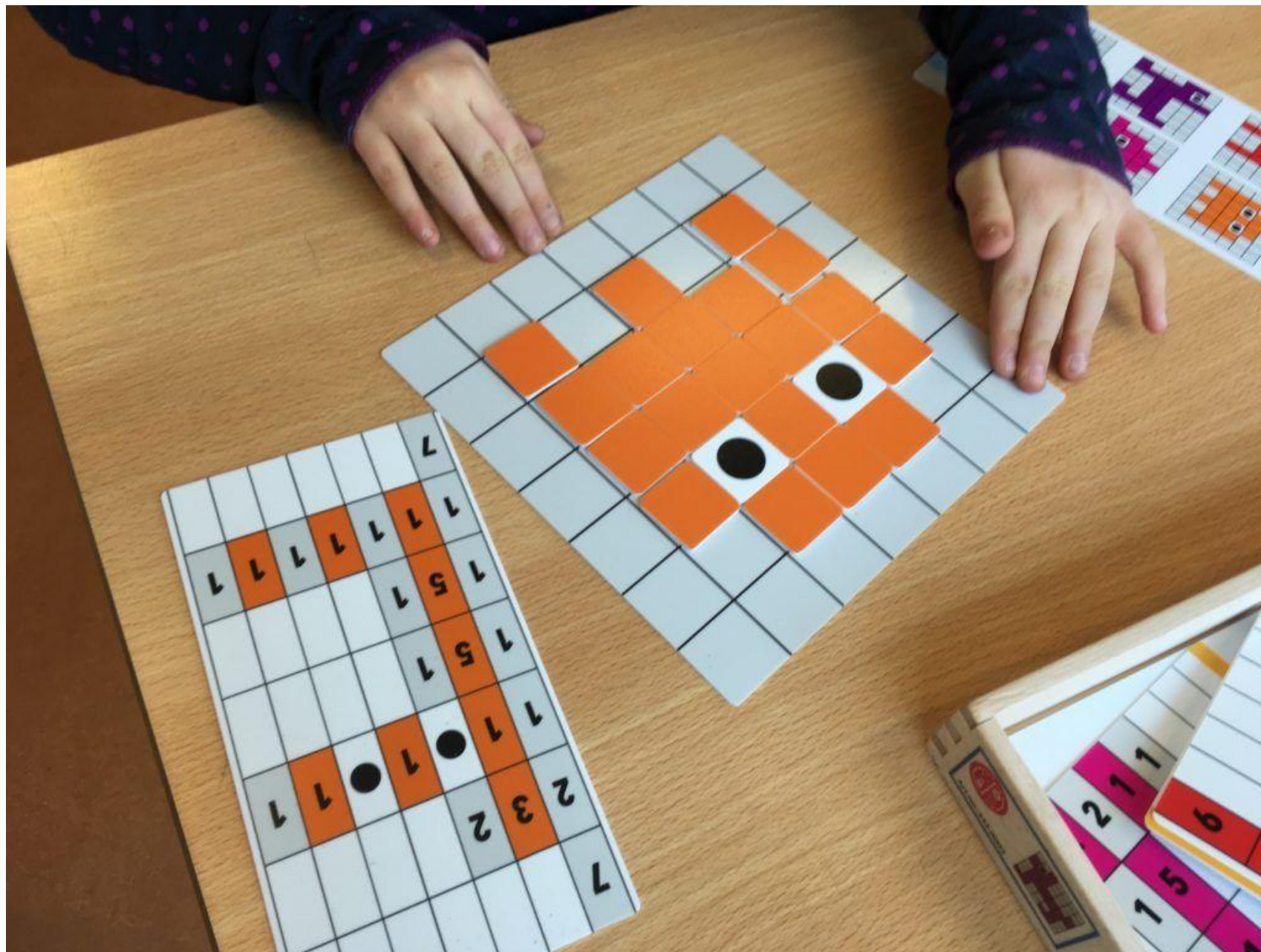


1000

[Back to top](#)
[Back to top](#)
[Back to top](#)



1000







ROL VAN DE LEERKRACHT

De rol van een leerkracht bij het integreren van **Computational Thinking (CT)** bij kleuters is om te fungeren als spelbegeleider en observator. De leerkracht stimuleert de ontwikkeling van CT-vaardigheden door activiteiten te ontwerpen die gericht zijn op patroonherkenning, sorteren en logisch redeneren, en door de leeromgeving aan te passen aan de behoeften van elk kind.



MEER LEZEN?

Apple uitgave: iedereen kan programmeren: [Early Learners_09192023](#)

Onderzoek OU naar kleuters en programmeren: [Kleuters leren programmeren? Gebruik materialen in plaats van computers - Open Universiteit - Open Universiteit](#)

Artikel HJK #1 2025 Programmeren met kleuters, Joke de Hoogh

