



IK GEEF
DIGITAAL
ONDERWIJS
IN MIJN

Klas

WAAROM LEREN PROGRAMMEREN?

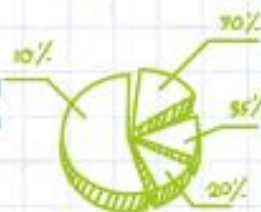


SOCIALE ASPECT

Technologie neemt steeds meer een belangrijkere plaats in in de maatschappij. Het is dan ook essentieel om aan iedereen de mogelijkheid te bieden om hierover meer te leren.

ECONOMISCHE ASPECT

90% van de jobs vraagt al een zekere digitale kennis en vaardigheid.



PEDAGOGISCHE ASPECT

"Iedereen zou moeten leren programmeren want daardoor leer je nadenken."

Steve Jobs



WAAROM LEREN PROGRAMMEREN VANAF DE BASISCHOOL?



Aangezien veel kinderen al ondergedompeld zijn in de technologie, is het essentieel om hen te leren hoe ze er op een wijze, creatieve en actieve manier gebruik van maken.



Omdat het een leuke manier is om meisjes een nieuwe passie te laten ontdekken vooraleer ze beïnvloed raken door stereotypes.



Omdat op deze leeftijd de cognitieve ontwikkeling van kinderen enorm is en het dus eenvoudiger is om nieuwe logische denkwijzen aan te leren.



Binnen de programmeerlessen is een combinatie met leren en plezier maken zeker mogelijk. Door spelend te leren maken de leerlingen zich de competenties van de 21e eeuw eigen.



1. INITIATIELES IN UW KLAS

WAT

- Een eerste stap om leerlingen warm te maken in de computerwereld
- CodeNPlay geeft een Initiatieles in uw klas.
- Hierin maken we kennis met Ozobot. Een kleine robot die geschikt is om te leren programmeren.

2. NASCHOOLSE ACTIVITEITEN

WAT

- Een animator van CodeNPlay geeft co-deerlessen voor uw leerlingen na de schooluren
- We hebben hiervoor enkel een computerlokaal nodig
- We hanteren verschillende prijzen naar gelang de SES van de ouders

WE BEZORGEN JOU GEBRUIKSKLARE LESVOORBEREIDINGEN



3. VORMING VOOR (BEGINNENDE) LEERKRACHTEN

WAT

- Krijg een algemene visie rond onderwijs digitalisering in al zijn aspecten
- Een vorming in digitaal onderwijs
- Een introductie in programmeren voor kinderen.
- Toegang tot verschillende leuke, speelse activiteiten voor in uw klas
- Afhankelijk van uw vraag, voorzien we in de klas ondersteuning van één van onze coaches

"De opleiding bij CodeNPlay heeft ervoor gezorgd dat ik geloof in mijn technologische capaciteiten. Ik heb zelfvertrouwen gekregen om een nieuwe uitdaging in de klas aan te gaan!"

Perle (Student lerarenopleiding)



ONZE METHODE



DOEL

We willen ervoor zorgen dat ieder kind de technologische wereld rondom zich begrijpt, om op die manier een creatieve speler te worden.

ONZE DIDACTISCHE AANPAK

- Leren door te doen
- Experimenteren
- Samenwerken
- Probleemoplossend leren

ONTWIKKELDE COMPETENTIES

VOETEN

- Creativiteit
- Logisch nadenken
- Samenwerken
- Leren leren

SPECIFIEK

- Probleemoplossend denken
- Ruimtelijk denken
- Algoritmes
- Wiskunde etc.