

Coderclass



Coderclass, wat is dat nou?

- profielklas informatica
- 5 uur in de week, vanaf de brugklas
- gegamificeerd beoordelingssysteem
- huidige status

Wie zijn wij?



Jurjen Hickmann



Monique Dewanchand



Martijn Scalé



Hakan Akkas

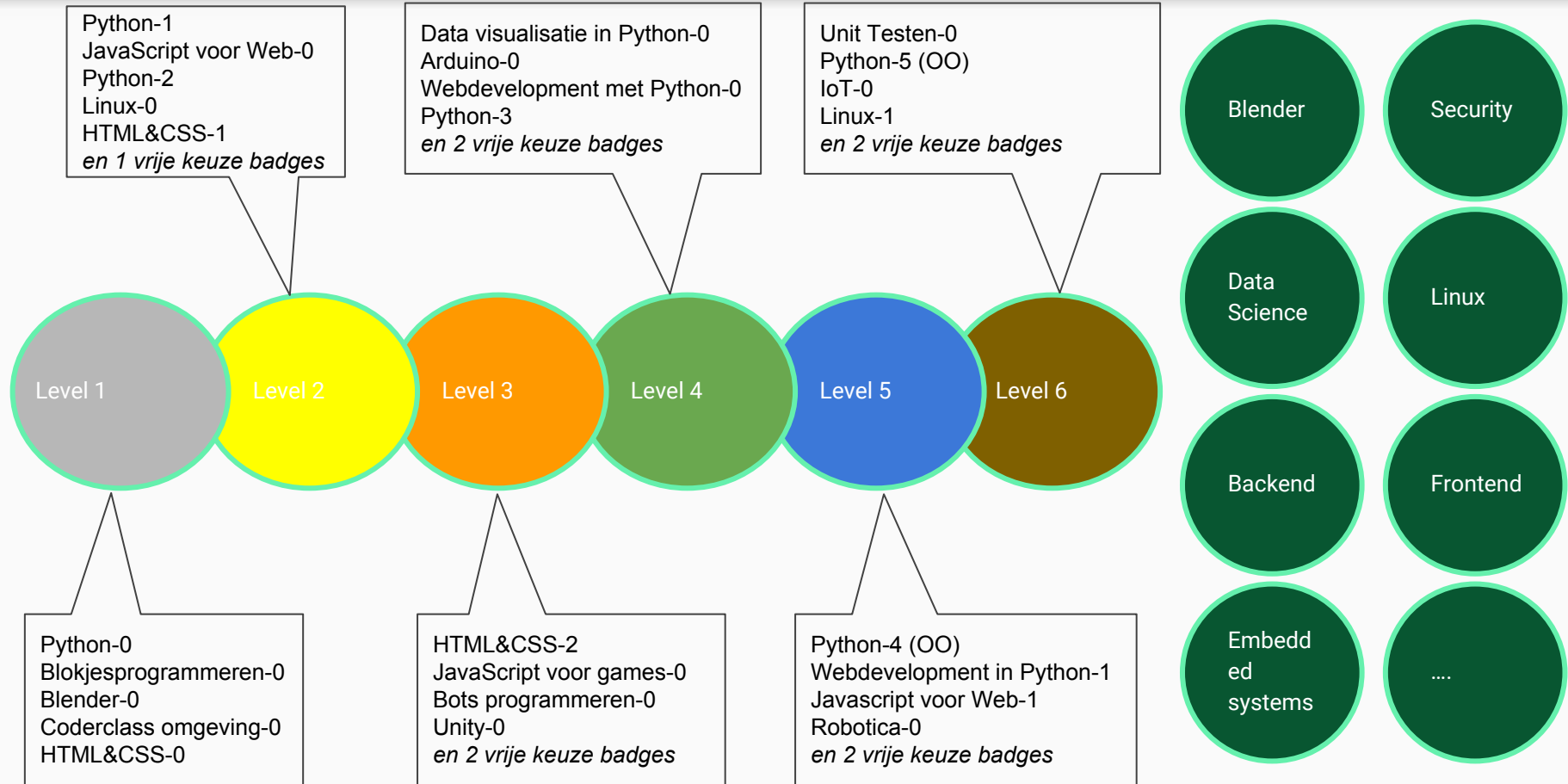
Hoe kom je in de Coderclass

- bij het inschrijven geef je aan dat je Coderclass wilt doen
- zij-instroom is ook mogelijk

Gamification

- veel verschillen in de klas
 - verschil in tempo
 - verschil in interesse
- werken met badges en levels:
 - geeft ruimte om op eigen tempo te werken
 - je hebt iets afgerond als het ook echt goed is
 - geeft ruimte om je te specialiseren in een specifiek onderdeel

Badges, basislevels en specialisatielevels



Wat is de Coderclass nog meer?

- Projecten
 - drie per jaar
 - met externe partners
 - focus op samenwerking
- T-modules
 - Datarepresentatie, Computerarchitectuur, Databases, Digitale schakelingen, etc
- Gastlessen/Workshops/Excursies
 - ICT & Ethiek, Lego4Scrum, Paper prototyping, ...
- Wedstrijden
 - Beverwedstrijd, ASTRO PI challenge, NIO, FLL, Robocup Junior etc
- Een tweedaagse snuffelstage in de derde klas

Tools/websites die wij gebruiken

- MediaWiki, Gitbook, Stepik, Jupyter Notebook en Google Docs voor het lesmateriaal
- Repl.it Classroom, GitHub Classroom voor opgaven die ingeleverd moeten worden
- Credly voor het badgesysteem

Good practices

- Badges en levels fysiek maken (buttons, stickers, t-shirts, etc)
- Code reviews
- Lesmateriaal opdelen in kleine stapjes, met de mogelijkheid om sneller door de stof te gaan
- Videolesjes
- Studenten inzetten tijdens de lessen
- Leerlingen elkaar laten helpen

Uitdagingen ...

- Lesmateriaal
- Soms te grote stappen (evalueren en herzien is belangrijk)
- Diversiteit in onderwerpen
- Jongens-Meisjes verhouding
- Vakoverstijgende projecten/opdrachten