

# Codasium (een samenvatting)



## **Wat**

Codasium: codeeronderwijs voor leerlingen in het VO vanaf de brugklas t/m de examenklas.

## **Waarom**

- we willen vooroplopen met ICT onderwijs;  
[ICT Onderwijs loopt nu achter (vergelijk b.v. met Engeland)]
- we willen een bijdrage leveren voor de arbeidsmarkt;  
[Zeer veel openstaande (>30.000) IT/ICT vacatures in Nederland]
- we willen dat meer jongeren kiezen voor techniek en technologie;  
[Te weinig jongeren, met name meisjes, kiezen voor techniek/technologie]
- we willen het docententekort terugdringen;  
[Groot docententekort (met name in de bètavakken)]
- we willen de huidige populatie informatica studenten veranderen;  
[Huidige populatie Nederlandse informatica studenten bestaat uit 'witte jongetjes'.]

## **Onze ambitie is dat**

- meer jongeren (meisjes in het bijzonder) kiezen voor techniek/technologie;
- het leren coderen toegankelijk is voor alle jongeren (niet alleen de witte jongetjes);
- het codeeronderwijs landelijk op de kaart staat;
- studenten en ICT/IT'ers uit het bedrijfsleven (op parttime basis) op scholen (in de klas) hun kennis en enthousiasme voor het vak delen;
- jongeren beter voorbereid zijn op de toekomst.

## **Hoe**

- curriculum in concept gereed
- blauwdruk (lessentabel, lesmodel, ...) in concept gereed
- samenwerking met externen (TU-Delft, Universiteit Leiden, Hogeschool Rotterdam, SLO, ...)
- concreet lesmateriaal (deels gereed / deels in ontwikkeling)
- ondersteuning vanuit OCW (streven coderen wordt officieel examenvak)

## **Wanneer**

- gestart schooljaar 2018/2019

## **Waar**

- Lyceum Kralingen Rotterdam
- welke scholen gaan volgen????

190313 Curriculum Codasium (korte samenvatting) versie 3						
klas	IT Kennis en Vaardigheden		Algemene vaardigheden			Totaal lesuren
1	python 1 (PR1a)	algoritmen 1 (AL1)	samenwerken & kennisdeling 1 (SK1)	analyseren & probleemoplossen 1 (AP1)	plannen 1 (PL1)	40
			reflecteren 1 (RF1)			
2 of 3	sql/big data 1 (SQ1)	modelleren 1a (MO1a)	zoeken 1a (ZK1a)	reflecteren 2a (RF2a)	samenwerken & kennisdeling 2a (SK2a)	60
	prolog/AI 1 (PR1b)	modelleren 1b (MO1b)	analyseren & probleemoplossen 2a (AP2a)	plannen 2a (PL2a)	presenteren 1a (PS1a)	60
3 of 2	python 2 (PR2a)	algoritmen 2 (AL2)	zoeken 1b (ZK1b)	reflecteren 2b (RF2b)	digitale vaardigheden & mediawijsheid 1 (DM1)	50 + 10 + 50 + 10
	datastructuren 1 (DS1)	modelleren 1c (MO1c)	analyseren & probleemoplossen 2b (AP2b)	samenwerken & kennisdeling 2b (SK2b)	plannen 2b (PL2b)	
	python 3 (PR3a)		klant/product gerichtheid (KP1)	doorzetten (DZ*)	presenteren 1b (PS1b)	
4 of 5	sql/big data 2 (SQ2)	modelleren 2a (MO2a)	zoeken 2a (ZK2a)	creativiteit 1a (CR1a)		60 + 60
		interfaces (IN*)	analyseren & probleemoplossen 3a (AP3a)			
	prolog/AI 2 (PR2b)	modelleren 2b (MO2b)				
		logica (LO*)				
5 of 4	python 4 (PR4a)	modelleren 2c (MO2c)	zoeken 2b (ZK2b)	creativiteit 1b (CR1b)	digitale vaardigheden & mediawijsheid 2 (DM2)	50 + 10 + 50 + 10
	datastructuren 2 (DS2)	algoritmen 3 (AL3)	analyseren & probleemoplossen 3b (AP3b)		presenteren 2 (PS2)	
		software usability (SU*)				
	python 5 (PR5a)	simuleren (SI*)	klant/product gerichtheid (KP2)			
6	mendix (PR6)	modelleren 3 (MO3)	creativiteit 2 (CR2)		zelfstudie (ZS*)	90

Voor aanvullende informatie kunt u contact opnemen met Luc van Leeuwe, Lyceum Kralingen, Rotterdam ([lvvanleeuwe@lmc-vo.nl](mailto:lvvanleeuwe@lmc-vo.nl)).  
Website (in ontwikkeling): [www.codasium.nl](http://www.codasium.nl)

