

Digitale geletterdheid

Programma's en (thematische) lespakketten peuters-kleuters

SLO, februari 2024

Titel – Uitgever – Jaar van uitgave	Doelgroep	Korte omschrijving
Botje Bij Cubiss	groep 1-2	Lespakket bij een programmeerbare robot (Bee-bot) waarmee kinderen zelf een bepaalde route kunnen uitstippelen, instellen en doorlopen. Het draagt bij aan de taal- en rekenontwikkeling. Tellen, vooruitdenken, luisteren, instructies begrijpen en het stimuleren van de verbeelding staan hierin centraal.
Coderen met pixels Coderen met pijlen Coderen met stappen De Rolf groep	groep 1-4	Spel om kennis te maken met het principe van de binaire code. Elk vakje bevat een stukje informatie. Die informatie, een kleur en een aantal, moet omgezet worden in pixels Bij Codeer met pijlen leren de kinderen over pijlen als symbolen en hoe je die kunt gebruiken om een robot te programmeren. Zodra kinderen weten hoe 'pijlentaal' werkt kunnen ze met Codeer met stappen een code maken en ontcijferen.
Cubetto Eduwinkel	groep 1-2	Houten robot ('Cubetto') om spelenderwijs te leren programmeren. Door de kleurrijke blokken in het speelbord te plaatsen, laten kinderen de Cubetto de door hen bepaalde route rijden. Inclusief handleiding en verhaalboekje.
Digi-doener onderbouw FutureNL	groep 1-3	Wekelijks een gratis nieuwe les met digitale doedingen. De lessen zijn geschikt voor één uur digitale geletterdheid in combinatie met één van de kernvakken. De lessen bestaan uit een lesbrief, digiles en handleiding. Zoek via LessonUp of Gynzy en selecteer per leerjaar.
Hello Ruby Nieuwezijds	groep 2-5	Twee boeken over het meisje Ruby. In 'Een avontuurlijk sprookje over programmeren' komen in verhaalvorm de principes van programmeren aan de orde, zoals grote problemen opdelen in kleine problemen en patronen herkennen. ' De grote reis door de computer ' gaat over de werkwijze van een computer. Met activiteiten en knutselprojecten die zonder computer uitgevoerd kunnen worden.

Kiek peuters Kiek kleuters Cubiss 2017	peuters groep 1-2	Lessenreeks waarmee peuters en kleuters kritisch leren kijken naar beelden. Ze verkennen en ervaren beeld en media op een speelse manier en gaan met diverse fotomaterialen op ontdekkingstocht.
Rolf Connect – Coderen De Rolf groep	groep 2-5	Spel waarbij met de Rolf Connect Hub een reis door de ruimte wordt gemaakt waarbij de volgende onderwerpen aan de orde komen: het in volgorde plaatsen van stappen (sequenties), functies, herhalende functie (loops), voorwaarden (condities), gelijktijdig laten uitvoeren van taken (parallellisme).