



<i>Week</i>	<i>Les</i>	<i>In te zetten tijdens het vak</i>	<i>Sluit aan bij het kerndoel</i>
1	Pratende Computers	Wereldoriëntatie	Computational thinking: De leerling begrijpt de invloed van automatisering op de samenleving en de toekomst.
2	The big escape	Wereldoriëntatie	Computational thinking: De leerling kan een gegeven probleem zelf opdelen in logische stukken
3	Hologram	Wereldoriëntatie	Computational thinking: De leerling begrijpt de invloed van technologie op de samenleving en de toekomst
4	Pitch it! les 1	Project/spreekbeurt	ICT-basisvaardigheden: De leerling kan een aantal (relevante) computerprogramma's gebruiken; bijvoorbeeld de programma's in de Office 365 omgeving
5	Pitch it! les 2	Project/spreekbeurt	ICT-basisvaardigheden: De leerling kan online informatie omzetten naar een geschikt presentatieprogramma
6	Pitch it! les 3	Project/spreekbeurt	ICT-basisvaardigheden: De leerling kan kiezen van een geschikt programma voor het creëren van een presentatie of werkstuk, gebaseerd op de doelgroep
7	Pitch it! les 4	Project/spreekbeurt	ICT-basisvaardigheden: De leerling kan meerdere bestandstypen binnen een presentatievorm samenvoegen
8	Pitch it! les 5	Project/spreekbeurt	ICT-basisvaardigheden: De leerling kan een presentatieprogramma gebruiken om content te presenteren aan medeleerlingen.
9	Stalker Skills	Wereldoriëntatie	Mediawijsheid: de leerling leert over nauwkeurigheid in relatie tot privacy
10	Verdienmodel Games	Wereldoriëntatie	ICT-basisvaardigheden: de leerling leert over de (financiële en emotionele) waarde van verschillende soorten accounts en content.
11	Avatars	Wereldoriëntatie	Mediawijsheid: de leerling is zich bewust dat media overal aanwezig zijn en dat media een grote rol spelen in het dagelijks leven. Mediawijsheid: de leerling kan beschrijven waar en met welke functies media aanwezig zijn in de leefwereld.
12	Aardbevingen	Wereldoriëntatie	Computational thinking: de leerling kan een situatie weergeven in een model.
13	Plastic Soep 1	Wereldoriëntatie	Computational thinking: De leerling begrijpt de invloed van automatisering op de samenleving en de toekomst.
14	Plastic Soep 2	Wereldoriëntatie	Computational thinking: De leerling begrijpt de invloed van technologie op de samenleving en de toekomst en kan een probleem oplossen met behulp van een algoritme. Specifiek het verbinden van het begrip 'algoritme' aan alledaagse situaties en het beschrijven van een herhalingslus (loop) met een vast aantal herhalingen.
15	Wachtwoorden	Wereldoriëntatie	Mediawijsheid: de leerling leert over nauwkeurigheid in relatie tot privacy. Mediawijsheid: de leerling wordt zich bewust van het belang van persoonlijke mediavaardigheid.
16	Find It! les 1	Project studie / werkstuk	Informatievaardigheden: idee bedenken en onderwerp kiezen, interessante vragen bedenken, werken met een mindmap



17	Find It! les 2	Project studie / werkstuk	Informatievaardigheden: informatie zoeken en filteren
18	Find It! les 3	Project studie / werkstuk	Informatievaardigheden: informatie zoeken en filteren, informatie beoordelen op bruikbaarheid
19	Find It! les 4	Project studie / werkstuk	Informatievaardigheden: informatie in je eigen woorden opschrijven
20	Find It! les 5	Project studie / werkstuk	Informatievaardigheden: werkstuk stappenplan kennen en toepassen