

Leerdoelen

Nr.	Onderdeel	Leerdoel	Dit gaat nog niet zo goed	Dit lukt bijna	Dit kan ik
1	Enen en nullen	Ik kan het basisschema van een computer beschrijven;			
2		Ik kan de termen bus, klok, CPU, werkgeheugen en opslag omschrijven;			
3		Ik kan verschillende soorten computers beschrijven;			
4	UI	Ik weet wat een Graphical User Interface (GUI) is;			
5		Ik kan uitleggen waarom een gebruikersinterface gebruiksvriendelijk moet zijn;			
6		Ik ben ervan bewust, dat gebruikers van een interface verschillende verwachtingspatronen kunnen hebben;			
7		Ik weet welke aspecten een rol spelen bij het ontwerpen van de interface van een app;			
8		Ik kan de verschillende fasen van een ontwerpproces beschrijven;			
9		Ik weet waar ik op moet letten bij het gebruik van kleuren in een interface;			
10		Ik weet wat bedoeld wordt met typografie;			
11		Ik kan met behulp van html en css een eenvoudige website maken			
12	Programmeren	ik kan vanuit een algoritme een werkend programma ontwikkelen in de gekozen programmeertaal (blokken),			
13		ik kan de structuur en werking van een gegeven programmacomponent uitleggen,			
14		ik ken de drie basisprincipes opeenvolging, herhaling en keuze en kan deze ook gebruiken			
15		Ik kan gebruik maken van dataobjecten zoals variabele; toewijzing van waarden aan variabelen,			
16	Physical computing	Ik kan diverse toepassingen van physical computing in diverse contexten / domeinen beschrijven.			
17		Ik kan de sensoren en actuatoren en de rol daarvan in een systeem benoemen.			
18		Ik kan een algoritme maken waarin ik effectief gebruik maken van sensoren en actuatoren			