



# <Code\_Pact>

Actieprogramma CodePact

Looptijd: mei 2015 - december 2016

Ambitie: 400.000 kinderen leren programmeren

Samen met 32 partners (stand 10 oktober 2015)

---

## 3Dkanjers

---

3Dkanjers is een uniek initiatief voor het primair onderwijs en het voortgezet onderwijs (onderbouw) in Nederland. 3Dkanjer stimuleert talentontwikkeling (21st century skills) met behulp van de 3D-printer. Meer dan 200 (basis)scholen gebruiken nu, dankzij 3Dkanjers, een 3D-printer in het klaslokaal. Scholen die een 3Dkanjers Experience aanschaffen krijgen naast de 3D-printer, toegang tot uitgebreid lesmateriaal, toegang tot de 3Dkanjers community en uitgebreide ondersteuning.

## Doelstelling van 3Dkanjers met CodePact

---

Wij verbreden en verdiepen het imago van digitale geletterdheid, door 3D-printen te koppelen aan programmeren, rekenen en wiskunde, kunst en cultuur, taal, geschiedenis et cetera. De inzet van 3Dkanjers levert nu al een bijdrage aan een groot aantal doelstellingen van CodePact:

Wij bieden met onze 3Dkanjers projecten de kinderen de kans om nieuwe technologie beter te begrijpen (doel 2);

Wij leveren op een verantwoorde wijze de 3D-printer, software e.d. (technische randvoorwaarde) en leren de leerlingen (en leerkrachten) de 3D-printer te bouwen en te gebruiken (doel 6);

Wij maken leerlijnen (groep 1 t/m 8 po en onderbouw vo) gericht op 3D-printen en in lijn met de huidige kerndoelen PO en VO (doel 3);

Wij ondersteunen (professionaliseren) leraren rondom het gebruik van 3D-printer in het klaslokaal (doel 5);

Wij betrekken ouders (en pabo studenten, ondernemers en overheid) bij onze projecten. Lokaal en regionaal (doel 7);

## Beoogde resultaat

---

Eind 2016 is de verwachting dat **500-750 scholen** een 3Dkanjers Experience hebben gestart. Al deze scholen bezitten dan een 3D-printer en zowel leerlingen als leerkrachten kunnen hiermee werken. Via 3Dkanjers bereiken we dan circa **1.000-1.500 leerkrachten** en circa **10.000-15.000 leerlingen** bovenbouw PO en circa 1000 onderbouw VO. Direct bereiken we dan circa 1.000 ouders en indirect natuurlijk alle ouders van de leerlingen die betrokken zijn bij een 3Dkanjers Experience.

## Concrete activiteiten en planning

---

Onze huidige lesmateriaal rondom 3D-printen door te ontwikkelen met een speciale leerlijn richting coderen/programmeren in combinatie met 3D-printen. Lesmateriaal is vrij beschikbaar voor scholen die participeren in een 3Dkanjers project en/of deelnemen aan een activiteit van CodePact (eind 2015);

Een landelijke wedstrijd te organiseren waarin 3D-printen en programmeren centraal staat (voorjaar 2016);

Op onze website, in onze nieuwsbrieven naar scholen, in ons magazine en op manifestaties waar wij optreden CodePact extra aandacht te geven;

3Dkanjers scholen stimuleren deel te nemen aan events gerelateerd aan coderen/programmeren, georganiseerd door de partners van CodePact; Deel te nemen aan events waarbij CodePact een belangrijke rol speelt.

## Accenture

---

Accenture is één van de voornaamste bedrijven ter wereld op het vlak van consulting en outsourcing binnen de domeinen Strategy, Digital en Technology. Door het leveren van diensten helpt Accenture klanten met het vormen en realiseren van hun toekomstbeeld; binnen 40 industrieën, in meer dan 120 landen. Accenture heeft 336.000 mensen in dienst en boekte een omzet van \$30,0 miljard in FY14.

## Doelstelling van Accenture binnen CodePact

---

Binnen Accenture staan Technology Leadership en investeren in mensen hoog in het vaandel. In FY14 stak Accenture meer dan \$780 miljoen in training en professional development, en nam zo'n 80.000 mensen aan. In 2015 is Accenture voor de 8<sup>e</sup> keer door het Ethisphere Institute aangewezen als 'one of the World's Most ethical Companies'. Bovendien is Corporate Citizenship één van de kernwaarden van Accenture: streven naar positieve verandering, vandaag en in de toekomst. Als onderdeel van Corporate Citizenship biedt het [Skills to Succeed -programma](#) vaardigheden aan mensen om deuren te openen naar werkgelegenheid en succes. Via training en partnering heeft Accenture het doel om wereldwijd meer dan 3 miljoen mensen te hebben geholpen in 2020. Er bestaan aansprekende succesverhalen van Skills to Succeed in bijvoorbeeld Uganda en Brazilië, maar ook in de VS met partnering in het [Girls Who Code](#) project.

Ook in Nederland draagt Accenture bij aan de ambities van Skills to Succeed. Deelnemen aan CodePact is hiervoor de perfecte gelegenheid: op een betekenisvolle manier bijdragen aan het doel kinderen de in de toekomst benodigde digitale vaardigheden in handen te geven (programmeren, creativiteit, probleemoplossend denken, samenwerken, ondernemerschap).

## Invulling

---

De deelname van Accenture aan CodePact bestaat uit een aantal punten:

### **Junior Innovation Challenge & Bomberbot roll-out**

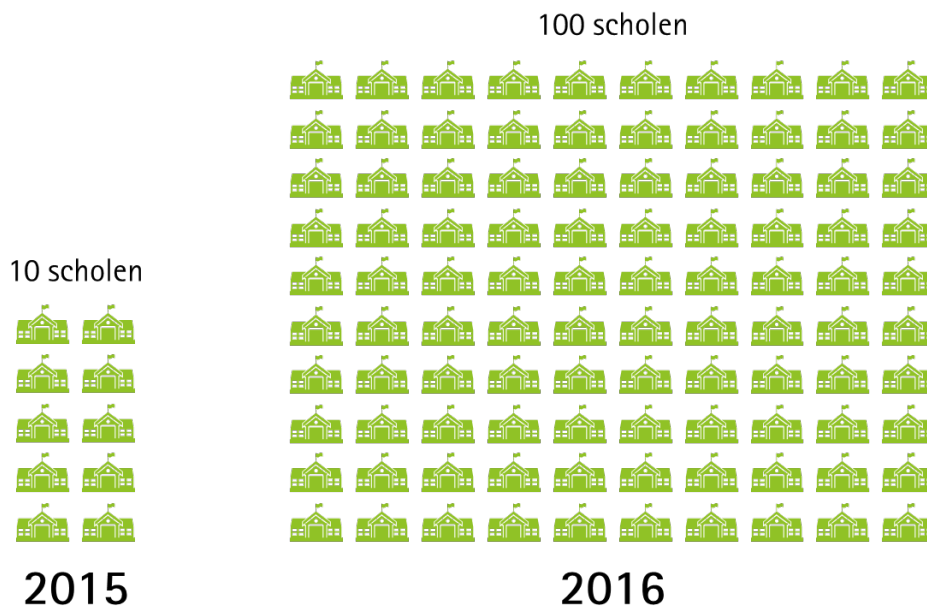
Dit najaar organiseert Accenture de eerste [Junior Innovation Awards](#) (JIC) in regio Limburg voor kinderen in de leeftijd 10 - 16 jaar. JIC is een off- en online innovatiecompetitie tussen jongeren en scholen die in het leven is geroepen om jong potentieel in de schijnwerpers te zetten. Jongeren worden in de periode van september t/m november 2015 uitgedaagd om innovaties te bedenken die hun leven en/of dat van anderen nog leuker, beter en/of mooier kunnen maken.

Parallel hieraan wil Accenture graag dat het voor het basisonderwijs en voortgezet onderwijs in de regio Limburg mogelijk is om kinderen te leren programmeren. Accenture start in oktober 2015 met een pilot voor de uitrol van het programmeer-lespakket Bomberbot. [Bomberbot](#) is een totaalpakket en platform dat docenten helpt op een eenvoudige en speelse manier programmeerlessen te geven, zonder enige voorkennis te hebben. Tijdens de pilot wordt het Bomberbot lespakket van 16 lessen gratis beschikbaar gesteld aan 10 pilot scholen waarbij wij dé 5 PO scholen (groepen 7 en 8) en 5 VO (brugklas) met de meeste inzendingen de Junior Innovation Challenge voorrang geven. In de periode tot en met november 2015 zullen trainers van Accenture en trainers van Soapbox de 10 pilot scholen ondersteunen bij de implementatie van het lespakket van Bomberbot. De scholen kunnen het lespakket zelf installeren. Zo worden docenten in staat gesteld om de kennis zelf toe te passen en leerlingen les te geven in programmeren met Bomberbot (offline indien nodig).

In 2016 zal het lespakket van Bomberbot bij meer dan 100 scholen in Limburg worden uitgerold. De uitrol start bij de overige PO en VO scholen die een innovatief idee hebben ingezonden voor de Junior

Innovation Challenge en bij scholen in Zuid-Limburg (regio Heerlen), gevolgd door scholen in Midden-Limburg en Noord-Limburg. Bij de regionale uitrol wordt de implementatie van Bomberbot eerst gestart bij de VO scholen en (kort) daarna bij de BO scholen, zodat jongeren uit de brugklas de leerlingen uit groep 7 en 8 kunnen helpen met programmeren en de docenten lokaal gemakkelijk kennis en ervaring kunnen uitwisselen. De aanpak (verstrekken van trainers en gratis beschikbaar stellen van licenties) is hetzelfde als in de pilot, aangescherpt met de opgedane ervaringen.

Deze aanpak wordt vervolgens herhaald voor de uitrol van Bomberbot in andere provincies in Nederland, in de periode juli 2016 - juni 2017. Onderstaande infographic laat onze inzet voor 2015 en 2016 zien.



## Materiaal

Indien scholen zich melden maar geen middelen beschikbaar hebben, zal Accenture zich inzetten om via technologiepartners de benodigde infrastructuur en apparatuur te verstrekken voor de looptijd van het lespakket.

## Beoogde resultaat

---

### **Doelen:**

Na de eerste Junior Innovation Challenge en de implementatie van Bomberbot bij scholen in Limburg, zijn Limburgse jongeren tussen de 10 en 16 jaar uitgedaagd om innovaties te bedenken die hun leven en/of dat van anderen nog leuker, beter en/of mooier kunnen maken;

wordt een jongere ondersteund door een professioneel team om het winnende idee te realiseren en dus tot leven te brengen;

Hebben 100 scholen in Limburg hun leerlingen uit groep 7 en 8 en de brugklas programmeerles gegeven. Hiermee wordt een belangrijke bijdrage geleverd aan de doelstelling van het CodePact manifest om 400.000 kinderen te onderwijzen in programmeren.

### **Resources:**

De begeleiding van de docenten die dit voor elkaar gaan krijgen bestaat uit:

- Offline support voor het beantwoorden van vragen over het lespakket van Bomberbot;
- On-site begeleiding voor docenten op scholen die meedoen aan de uitrol van Bomberbot;
- Accenture zal deze trainers leveren.

## Periode

---

September - november 2015:

- Junior Innovation Challenge
- Start Bomberbot roll-out

Oktober 2015 - eind 2016:

Bomberbot roll-out in Limburg

Juli 2016 - Juni 2017:

Start Bomberbot roll-out in andere regio's in Nederland

## bol.com

---

Ruim 5,5 miljoen klanten weten vandaag de dag de weg naar bol.com te vinden. 95% van de Nederlanders en 80% van de Belgen kent bol.com. In de virtuele schappen van de winkel staan bijna 10 miljoen verschillende artikelen, waaronder die van 778.406 particuliere tweedehandsverkopers en 16.123 externe zakelijke verkopers. Op het hoofdkantoor in Utrecht werken we iedere dag aan ons gezamenlijke doel; de beste winkel zijn.

## Doelstelling van bedrijf met CodePact

---

Bol.com is een technologiebedrijf en weet als geen ander hoe belangrijk kennis en begrip van programmeren is. Op dit moment is er in Nederland een tekort aan goede programmeurs, waardoor de innovatie van bol.com en andere technologiebedrijven minder snel gaat dan zou kunnen. Hoe meer kinderen we nu kunnen interesseren voor leren programmeren, hoe meer we het Nederlandse bedrijfsleven in het algemeen in staat stellen om in de toekomst te kunnen concurreren met buitenlandse partijen. Daarnaast voelen we een maatschappelijke verantwoordelijkheid om kinderen zo goed mogelijk voor te bereiden op hun toekomst.

### We dragen bij aan de volgende doelen

Kinderen de kans bieden technologie om hen heen te begrijpen: Het programma dat wij kinderen bieden is voor een groot deel gebaseerd op bewustwording. Hoe werkt de achterkant van een computer en waarom ben jij als bestuurder zo belangrijk (een computer kan immers bijna alles, maar niet zelf denken!) Pas als dit inzicht er is, gaan de kinderen daadwerkelijk met een laptop aan de slag.

Kans bieden voor buitenschoolse programmeer activiteiten: We organiseren Code Camps voor kinderen van 7 tot 16 jaar + inhouse dagen op het hoofdkantoor van bol.com. Zo maken de kinderen kennis met de wereld van IT, op een inspirerende locatie.

Scholen helpen bij het professionaliseren van de leraren: In 2016 starten wij met een Train de Trainer programma, waarbij we leraren uit Utrecht opleiden om codelessen te kunnen geven. Hoe beter de leerkrachten weten wat ze de kinderen kunnen bieden, hoe groter de kans dat we op grote schaal kinderen enthousiast kunnen maken voor de wereld van het programmeren.

Imago van programmeren verbeteren/versterken: hoe meer kinderen we bereiken met het uitdagende programma van onze partner Code Avengers, des te scherper wordt het beeld van wat programmeren nou daadwerkelijk is. Daarnaast nodigen we volgend jaar leerlingen van de middelbare school uit, om een dagje mee te kijken op onze IT afdeling.

## Beoogde resultaat

---

In 2016 willen we met onze codeeractiviteiten 2.000 kinderen, 300 ouders en 50 leerkrachten bereiken. In 2017 breiden we dit uit naar nog eens 6.000 tot 8.000 kinderen, 300 ouders en 100 leerkrachten. In totaal willen we de komende twee jaar dus zo'n 10.000 kinderen bereiken.

## Concrete activiteiten en planning

---

Bol.com vindt het belangrijk mee te werken aan het ontwikkelen van digitale skills bij de kinderen van Nederland. We zijn hiervoor een samenwerking aangegaan met Code Avengers. Code Avengers richt zich volledig op programmeerlessen voor kinderen vanaf 8 jaar. Zij bieden een uitgebreid online leerplatform met meer dan 100 uur materiaal. Bovendien bieden ze 1 of meerdaagse programma's waar kinderen naast programmeren ook andere vaardigheden opdoen, zoals samenwerken, of plannen maken en presenteren.

We hebben verschillende activiteiten in voorbereiding:

### Code Camps

In april en oktober 2015 hebben we de kinderen van onze eigen medewerkers een dag programmeerles gegeven. We hebben hiermee in totaal 140 kinderen bereikt.

- In 2016 gaat bol.com wederom zo'n 150 kinderen de mogelijkheid bieden programmeerlessen te volgen op het hoofdkantoor in Utrecht.
- Ook de ouders van deze kinderen worden betrokken bij het programma, zodat zij deze kennis weer door kunnen zetten naar de scholen waar hun kinderen op zitten.

### Train de Trainer

- In 2016 helpt bol.com bij het opleiden van 50 leraren zodat ze zelf programmeerlessen kunnen geven in hun eigen klas. Hiermee bereiken we (50\*30=) 1500 leerlingen in de omgeving Utrecht.

### Inhouse dagen

- In 2016 biedt bol.com 40 kinderen de kans een kijkje in de keuken te nemen op de IT afdeling. Op die manier maken ze kennis met de werkzaamheden van een IT-er en proeven ze aan de werksfeer van een IT afdeling. Zo wordt zichtbaar voor de kinderen hoe je werk eruit kan zien wanneer je voor een IT studie kiest.

Onze plannen voor 2017 richten zich zowel op kinderen in het basis- als kinderen in het middelbaar onderwijs. We trekken de doelgroep breder door ook landelijke acties vanuit bol.com te communiceren en zelf op scholen codeer-hulp te bieden.



## Bomberbot

Bomberbot is een lespakket (16 lessen) voor kinderen in de leeftijd 7-11 jaar waarmee docenten op een vernieuwende en vooral makkelijke manier programmeerlessen kunnen geven. Zelfs als ze over weinig ICT-kennis beschikken.

Wat tijdens de les geleerd wordt, kunnen kinderen thuis op de computer in een spelomgeving repeteren. Spelenderwijs leren ze de fundamentele concepten van het programmeren. Via ons dashboard kan de leerkracht voortgang volgen en zien wie uitblinkt of wie extra ondersteuning nodig heeft.

## Doelstelling van Bomberbot met CodePact

Met deelname aan CodePact maakt Bomberbot kenbaar aan de markt wat wij doen om programmeren toegankelijk te maken voor kinderen. De volgende punten hebben focus voor Bomberbot in dit kader

- Het verder ontwikkelen van ons huidige curriculum (groep 4 t/m 7) naar een curriculum voor alle groepen ( 1 t/m 8) in het basisonderwijs;
- Docenten in staat stellen programmeerles te geven zonder voorgaande programmeerkennis;
- De eerste 5 lessen Bomberbot gratis beschikbaar stellen aan alle deelnemende scholen tijdens Code Week;
- Gratis toegang tot het volledige Bomberbot lespakket (16 lessen) voor 4000 kinderen in Suriname i.s.m. CodeforSu

## Beoogde resultaat

De resultaten die we in bovengenoemde punten nastreven voor eind 2016 zijn:

- 400 klassen, groep 5 t/m 8 in Nederland werken met Bomberbot, circa 14.000 kinderen.
- Leerkrachten doceren het volledige curriculum van 16 lessen.
- Het huidig curriculum van 16 lessen uitgebreid naar 4x16 lessen.
- Reeds behaald:
- Docenten handleiding en lesplan verder ontwikkeld, docenten kunnen nu zelfstandig alle lessen doceren
- Leerlijn gestart bij Friesland college waarbij Bomberbot gebruikt wordt door Pabo studenten

## Concrete activiteiten en planning

Verdere uitbouw van de marketing en sales organisatie

Uitbereiding van partnerships met het bedrijfsleven voor sponsoring en support leerkrachten

Nieuwe pabo opleidingen betrekken bij vergelijkbare leerlijn als Friesland college

Opleiden van mediacoaches voor doceren met Bomberbot verspreid over heel Nederland



## CED-Groep

---

De stichting CED-Groep werkt aan verbetering van onderwijskwaliteit en ontplooiing van individuen. We doen dit op basis van wetenschappelijke inzichten en richten ons op instellingen voor onderwijs en opvoeding. Ons werkgebied bestrijkt heel Nederland en we richten ons op alle lagen van het onderwijs: van werkvloer tot schoolbestuur tot samenwerkingsverband. Een derde van alle reguliere basisscholen, 80% van alle (V)SO scholen en 10% van alle scholen VO, maken gebruik van onze adviesdiensten. Indien we de afname van onze andere producten (zoals bijvoorbeeld Nieuwsbegrip) meerekenen, is ons bereik nog vele malen groter.

Samen met de praktijk ontwikkelen we educatieve producten. Onze passie voor onderwijs dat kinderen kansen geeft, kenmerkt ons. We zijn ook innovatief: we ontwikkelden al veel bekende onderwijsproducten. Maar voor alles zijn we trots op resultaat. Als het professionals en/of ouders lukt, met onze hulp, kinderen het beste uit zichzelf te laten halen, hebben we echt iets bereikt

## Doelstelling van CED-groep met CodePact

---

Wij hebben als CED-Groep jarenlange ervaring met het ontwikkelen van leerlijnen in basis- en speciaal onderwijs op verschillende vakgebieden. Ons doel is om een leerlijn Computational Thinking (CT) te maken, waarbij het probleemoplossend denken en het maken van algoritmes centraal staan. CT is ondersteunend voor het leren programmeren: 'denken als een programmeur'. Met behulp van deze leerlijn CT kunnen scholen hun leerstof plannen, waarbij de leerlijn fungeert als routeplanner in een wirwar van onderwijsaanbod. Op deze manier helpen we scholen op een doordachte wijze aan de slag te gaan met CT en wordt het imago van programmeren verbeterd en versterkt.

## Beoogde resultaat

---

De leerlijn is gratis beschikbaar voor alle PO-scholen in Nederland, via de leerlijnen-site van de CED-Groep: [www.leerlijnen.cedgroep.nl](http://www.leerlijnen.cedgroep.nl). Onze ambitie is dat alle basisscholen kennis hebben genomen van onze leerlijn en dat minimaal 10 basisscholen (dit is 2200 leerlingen en 200 leerkrachten) gebruik maken van onze leerlijn.

## Concrete activiteiten en planning

---

Aftrap van het project	10 oktober 2015
Voortgang via nieuwsbrieven	20-1, 9-3, 15-4 2016
Plaatsing leerlijn op website	2 mei 2016

## Code Avengers

---

Code Avengers is in 2011 in Nieuw Zeeland opgericht met als doel om op een leuke en effectieve manier kinderen niet alleen te leren programmeren, maar ze ook andere vaardigheden bij te brengen, zoals probleem-oplossend vermogen, planvorming, samenwerken en leren presenteren.

Doelgroep: kinderen tussen de 10 en 15 jaar en iedereen die wil leren programmeren.

Inmiddels is op [codeavengers.com](http://codeavengers.com) meer dan 150 uur aan materiaal beschikbaar om apps, websites of games te leren programmeren; lessen in JavaScript, Python, HTML, CSS en webdesign.

Code Avengers is beschikbaar in meerdere talen, waaronder Nederlands. Het wordt wereldwijd gebruikt op vele duizenden scholen.

Er is een leraren/ouder module waarmee de voortgang te volgen is.

De kinderen verdienen badges en tussen de lessen door doen ze games en quizzes (kennistesten)

Naast de online lessen biedt Code Avengers 1 of meerdaagse programma's in de vorm van Code Camps. Tijdens deze dagen wordt op een interactieve manier off- en online aandacht besteed aan digitale vaardigheden in de brede zin van het woord.

## Doelstelling van Code Avengers met CodePact

---

Code Avengers biedt invulling aan vrijwel alle doelen van CodePact.

Code Avengers biedt alle kinderen de kans om te leren programmeren op een leuke en effectieve manier. Daarom zijn de lessen online en wordt kennis afgewisseld met leuke opdrachten en testjes. De lessen zijn in meerdere talen beschikbaar. Bovendien zijn de lessen ook zonder begeleiding prima te volgen. Door de opzet gaan de kinderen begrijpen hoe technologie werkt. Code Avengers lesmateriaal is ontwikkeld in samenwerking met onderwijs- en IT specialisten. We delen onze ervaringen graag en werken graag mee aan de ontwikkeling van leerlijnen voor digitale geletterdheid.

De lessen en projecten van Code Avengers zijn ook uitermate geschikt voor buitenschools onderwijs. Zo maken ouder en kind gezamenlijk kennis met programmeren en de lessen.

## Beoogde resultaat

---

5.000 kinderen volgen lessen op [codeavengers.com](http://codeavengers.com). 100 scholen werken met [codeavengers.com](http://codeavengers.com)

## Concrete activiteiten en planning

---

- Alle lesmateriaal op het platform van Code Avengers komt in 2016 in het Nederlands beschikbaar.
- Activiteiten om de doelen te behalen doen we in samenwerking met (commerciële) partijen.
- Buitenschoolse activiteiten in de vorm van lessen op scholen en/of vakantie-kampen (Code Camps)
- Train de trainer sessies waarin leraren getraind worden om zelf de lessen op school te geven

## Codeforsu Foundation

De Codeforsu Foundation is speciaal opgericht om in Suriname meer aandacht te genereren voor informatica en met name voor coderen. Waarom? Coderen is het lezen en schrijven van de toekomst!

Wij willen kinderen in aanraking brengen met informatica en hopen hen zo te motiveren om zich verder te verdiepen in de digitale wereld en de magie van coderen. Onze missie is om kinderen en jongeren in Suriname vaardigheden bij te brengen die horen bij het digitale tijdperk waarin we nu leven. Op jonge leeftijd in aanraking komen met informatica en toegerust worden met 21st century skills is een must die ook kinderen in Suriname niet onthouden mag worden. Om dit te bereiken zal de Codeforsu Foundation de komende jaren verschillende projecten en activiteiten uitvoeren, zoals Hour of Code Suriname, CodeClub, CodeCamp en het opstellen van CodePact Suriname.

## Doelstelling van Codeforsu met CodePact

Doelstellingen Manifest	Doelstellingen Codeforsu Foundation
1. alle kinderen de kans bieden te leren programmeren	gratis codingevents en -workshops aanbieden, waarbij een extra focus ligt op kinderen in het binnenland van Suriname en kinderen uit achterstandswijken in Paramaribo
2. kinderen de kans geven de technologie om hen heen te begrijpen	bewustwording creëren van de impact die technologie op het dagelijks leven heeft is een vast onderdeel van al onze projecten en activiteiten
3. voorbeeld-leerlijnen digitale geletterdheid maken voor scholen	MOU opstellen met Ministerie van Onderwijs, Wetenschap en Cultuur, waarmee we gezamenlijk willen optrekken om informatica (vanaf het basisonderwijs) onderdeel te laten uitmaken van het curriculum
4. het faciliteren van buitenschoolse programmeeractiviteiten	oprichten van CodeClub en CodeCamp
5. scholen helpen met het professionaliseren van leraren	aanbieden van Professional Development Workshops
6. scholen voorzien van goede technische infrastructuur	partnerschap met Stichting Probitas, die reeds een autoriteit is op dit gebied
7. het vergroten van de ouderbetrokkenheid	uitvoeren van awarenesscampagnes voor de gehele Surinaamse samenleving en betrekken van ouders bij CodeClub en CodeCamp
8. imago van programmeren verbeteren en versterken	Praktijkgerichte en interactieve projecten uitvoeren en rolmodellen inzetten (met extra aandacht voor meisjes c.q. vrouwen)

## Beoogde resultaat

Hour of Code Suriname 2015: 20.000 kinderen, minimaal 20.000 ouders en 300 docenten

Pilot CodeClub(2016) 5 scholen: 50 kinderen, minimaal 50 ouders

CodeCamp (2016): 50 kinderen, minimaal 50 ouders

## Concrete activiteiten en planning

---

1. Van 7 tot 13 december 2015 voeren we op 80 scholen, in 4 districten Hour of Code uit.
2. In het eerste kwartaal van 2016 starten met een pilot voor CodeClub.
3. In de zomervakantie (van half augustus tot begin oktober) van 2016 organiseren we het eerste CodeCamp.
4. Op 1 oktober 2016 zullen we CodePact Suriname lanceren.

## CodeCult

---

CodeCult heeft als doel scholen te ondersteunen bij het integreren van programmeren in het curriculum. Om dat doel te bereiken ontwikkelt en verzorgt CodeCult programmeerlessen voor kinderen in de bovenbouw van het primair onderwijs en de onderbouw van het voortgezet onderwijs. Momenteel worden deze lessen door trainers van CodeCult gegeven, maar in de toekomst moet het voor leerkrachten mogelijk zijn om zelf met lesprogramma's aan de slag te gaan. Om dit mogelijk te maken zal CodeCult studiedagen en bijscholing verzorgen. Uitgangspunt is hierbij altijd 'leren door creëren'.

Om alle leerlingen de mogelijkheid te bieden te leren programmeren, ook als hun school nog geen programmeeronderwijs aanbiedt, organiseert CodeCult in eigen beheer programmeerlessen buiten schooltijd. Voorbeelden hiervan zijn onze summerschools en programmeerclub.

## Doelstelling van CodeCult met CodePact

---

CodeCult wil in het kader van CodePact:

- Lesmateriaal ontwikkelen dat door leerkrachten zelfstandig gebruikt kan worden, waardoor ook zonder programmeerexperts onderwijs in programmeren mogelijk wordt.
- Bijdragen aan professionalisering van leerkrachten door middel van het verzorgen van studiedagen en bijscholingen.
- Buitenschoolse activiteiten voortzetten, zowel in eigen beheer als in samenwerking met externe partijen.
- Een platform ontwikkelen waarop leerlingen kunnen leren programmeren met behulp van de leerkracht, maar ook van externe experts.

## Beoogde resultaat

---

600 kinderen leren programmeren

50 docenten opleiden om programmeerles te kunnen geven

## Concrete activiteiten en planning

---

In 2016 gaan wij door met organiseren van programmeerworkshops op scholen. Daarnaast zal onze programmeerclub tot aan de zomervakantie iedere week plaatsvinden en na de vakantie opnieuw van start gaan. Ook organiseren we in de zomervakantie weer summerschools om enthousiastelingen te leren programmeren.

## Connectis

---

Connectis maakt betrouwbaar online zakendoen mogelijk. Per jaar behandelen wij tientallen miljoenen inlogtransacties van ongeveer elf miljoen Nederlanders. Daarmee zijn we in ons land één van de grootste spelers op het gebied van identiteitsbeheer.

Met onze softwareproducten kunnen onze klaten per inlogger bekijken wie die persoon is en of hij of zij bevoegd is de betreffende handeling uit te voeren. Ondernemers kunnen daardoor eenvoudig en veilig inloggen bij instanties en organisaties. Administratieve zaken regelen gaat snel en gemakkelijk.

## Doelstelling van Connectis met CodePact

---

Connectis neemt graag deel aan CodePact. Wij vinden het belangrijk dat elk kind de kans krijgt kennis te maken met informatie technologie en programmeren. Wij willen graag ons steentje bijdragen in ons vestigingsgebied, door programmeerlessen gratis aan te bieden in Rotterdam.

## Beoogde resultaat

---

Via onze activiteiten willen wij aan alle groep 8-klassen van alle basisscholen in Rotterdam minimaal 1 gratis programmeerles aan bieden in 2017.

## Concrete activiteiten en planning

---

Connectis zal via de gemeente trachten alle basisscholen in Rotterdam aan te schrijven om ze uit te nodigen met hun groep 8-klassen deel te nemen aan een programmeerles. Aan alle klassen die voorts willen deelnemen zal Connectis een leraar beschikbaar stellen. Deze leraar zal een afspraak maken met de school en de leraar zal minimaal 1 les geven per deelnemende klas. In de les zal met behulp van Scratch een introductie programmeren gegeven worden.

## Cubiss

---

Cubiss streeft ernaar dat iedereen de kans krijgt zich persoonlijk te ontwikkelen en kennis op kan doen die nodig is om volwaardig deel te kunnen nemen aan onze maatschappij.

We adviseren en ondersteunen organisaties, overheden en samenwerkingsinitiatieven die zich in dit kader bezighouden met vraagstukken rond lezen, leren en informeren. Cubiss gelooft daarbij in verbinding en een integrale aanpak en biedt aantoonbare effectieve oplossingen.

Het aanleren van de '21ste eeuwse vaardigheden' betekent dat je kinderen voorbereidt op een leven als burger in een mediarijke samenleving. Media worden steeds complexer. Voorbereiden van kinderen op het kritisch en bewust gebruik maken van ICT-toepassingen die ze nodig hebben in hun toekomstige beroep is essentieel. Zo ook het effectiever en efficiënter maken van het onderwijs.

## Doelstelling van Cubiss met CodePact

---

Samen met CodePact en haar partners het Manifest tot een mooi eindresultaat brengen zodat kinderen en hun ouders met programmeren en nieuwe technieken/media in aanraking zijn gekomen. Dit zodat zij zich kunnen voorbereiden op succesvol leven in een mediarijke samenleving.

We sluiten aan bij onderstaande doelstellingen uit het Manifest:

- Kinderen de kans geven de technologie om hen heen te begrijpen.
- Het faciliteren van buitenschoolse programmeeractiviteiten.
- Scholen helpen met het professionaliseren van leraren.
- Het vergroten van de ouderbetrokkenheid.
- Imago van programmeren verbeteren en versterken.

## Beoogde resultaat

---

- MakersBuzz kan 1x ingezet worden ten behoeve van de opening van de Codeweek op zondag 11 oktober 2015: 1 dag met diverse workshops, 25 deelnemers per workshop, doelgroep jeugd en jongeren; Cubiss draagt zorg voor de organisatie en marketing.
- [MOOC Programmeren](#) (MOOC Massive Open Online Course) wordt gratis beschikbaar gesteld in de CodeWeek. Deelname onbeperkt, gemiddeld aantal deelnemers MOOCs 400 deelnemers; De MOOC is opgenomen in de agenda van Codeweek en wordt gepromoot via onze site [www.moocmee.nl](http://www.moocmee.nl), twitteraccount @MoocMee en Facebookgroep MOOC MEE.
- Het organiseren van een Kennisdag rondom programmeren voor opleiders, docenten en directies: 250 deelnemers. Op 9 november 2015 zal er een dag georganiseerd worden rondom de Skills van de toekomst. Cubiss organiseert en voert de communicatie rondom deze dag uit.
- Het organiseren van minimaal 10 kennismakingsworkshops op locatie rondom programmeren aan de hand van onze producten en diensten, doelgroep docenten: per workshop 12 docenten. Via het concept Mediawijsheidcafé. Het leren van elkaar.
- Het aanbieden van de doorgaande lijn Mediawijsheid, 0-18 jaar, voor alle professionals voor de doelgroep in de leeftijd van 0-18 jaar.



## Invulling

---

- Jeugd en jongeren kennis laten maken met de MakersBuzz om de techniek om hen heen beter te laten begrijpen. Tijdens het schooljaar 2015-2016 gaan we op tour met de MakerBuzz en willen daar 20 scholen, 10 bibliotheken en 5 andere instellingen mee bereiken.
- Het faciliteren van programma's rondom maak-onderwijs en programmeren door middel van een kennismaking met Botje Bij, Mikkie Maker, Hack the city, Onder Embargo en andere aanverwante producten en programma's. Een kant-en-klaar aanbod wordt aangeboden door Cubiss om programmeren en nieuwe technieken/media een rol in het onderwijs (PO en VO) te geven. Onze ambitie is om hiermee 25 scholen te inspireren om te starten met programmeren.
- Scholen ondersteunen met het professionaliseren van leraren door het aanbieden van een gratis MOOC over programmeren tijdens de CodeWeek. Een MOOC staat open voor iedereen, Massive Open Online Course. Onze ambitie is om met deze MOOC 350 docenten en 100 ouders te bereiken en te inspireren.
- Het organiseren van een Kennisdag rondom het thema Skills voor de toekomst (21<sup>ste</sup> eeuwse vaardigheden) met daarin aandacht voor ouderbetrokkenheid en mediawijsheid.
- Het gratis aanbieden van de doorgaande lijn Mediawijsheid, 0-18 jaar.

## Periode

---

Uitvoering tijdens schooljaar 2015-2016

## ECP - Platform voor de informatiesamenleving

---

ECP is de kracht van de verbinding: iedereen hier samen om de Nederlandse Codeweek af te trappen. Goede initiatieven in de spotlights. Ontwikkelingen duiden en een overzicht bieden. Publiek privaat samenwerken. Aan doorbraken, vraagstukken en uitdagingen op het snijvlak van ICT en onze samenleving. ECP is samen met Kennisnet initiatiefnemer van de 2<sup>e</sup> editie van de Nederlandse Codeweek en zal in 2016 ook de 3<sup>e</sup> editie van harte organiseren.

## Doelstelling van bedrijf met CodePact

---

Via de organisatie van de Nederlandse Codeweek biedt ECP een publiek privaat platform en podium voor het agenderen, stimuleren en realiseren van programmeren binnen en buiten het onderwijs. De ondertekening van het Codepact draagt daaraan bij. Net als de 'programmeer special' binnen GeefITDoor.nl die in het licht van de Codeweek wordt gelanceerd. Vanaf vandaag (10 oktober 2015) trekken enthousiaste IT'ers via Geef IT Door het voortgezet onderwijs in om gratis programmeerlessen te geven.

## Beoogde resultaat

---

- > 100 Geef IT Door gastlessen programmeren in het Voortgezet Onderwijs binnen 1 jaar. Hiermee mobiliseert Geef IT Door minimaal 80 enthousiaste programmeurs die 2400 leerlingen en hun docenten in het voortgezet onderwijs bereiken met een gastles.
- > organisatie Codeweek 2016: programmeren op de agenda van alle belanghebbenden

## Concrete activiteiten en planning

---

- > oktober 2015-oktober 2016: 100 gastlessen in het voortgezet onderwijs
- > oktober 2016: Codeweek 2016 (3<sup>e</sup> editie Nederlandse Codeweek)

## [Google]

---

Google wil kinderen laten kennismaken met probleemoplossend denken en 21st century skills via het project Codestarter (met NEMO en Platform Beta Techniek)

## Doelstelling van Google met CodePact

---

- Het faciliteren (naschoolse) programmeerclubs door heel NL;
- Een jaarlijks evenement voor ruim 400 kinderen en ouders;
- Een platform om het palet van naschoolse activiteiten inzichtelijk te maken (ouders/kinderen en programmeerclubs te verbinden), en kennisuitwisseling te stimuleren.

## Beoogd resultaat

---

- Algemeen beoogde doel is het in contact raken met coderen van in totaal 220.000 kinderen binnen een naschoolse omgeving
- Promoworkshops om kinderen enthousiast te maken. In 2015 we bereiken in totaal 80 klassen. Vervolgens wordt de promoworkshop verspreid naar 3500 basisscholen en om zelf te doen door docenten.
- Een platform waar alle aanbod van naschoolse- en gerelateerde clubs te vinden is.
- Jaarlijks een kids event voor ca. 400 kinderen
- Een brochure wordt ontwikkeld en gaat naar 7000 scholen
- 8 x ondersteunen van de landsdelentour van Andre Kuipers waar hij het belang van programmeren zal benadrukken, daarmee bereikt hij 8 scholen en ca. 2500 kinderen
- Aanbod van naschoolse clubs gratis aanbieden aan kinderen via scholen
- Organiseren van 3 x kennisdelingsbijeenkomsten met naschoolse clubs en andere partijen
- Ontwikkeling van de Wiskunde tentoonstelling met een gerelateerde workshop programmeren

## Invulling

---

Alle bovenstaande activiteiten worden door een team van NEMO en Platform Beta techniek uitgevoerd.

## Periode

---

Vanaf het moment van ondertekening op 21 mei 2015 tot 1 januari 2017

## Girls love to code

---

Onze missie (Girls Love To Code) is om meisjes te inspireren, stimuleren en empoweren om te programmeren. We willen dit doel met verschillende projecten bereiken, om te beginnen met 'Slice of Code'. Dit is een mobiele game waarin we meisjes op een fun en inspirerende manier in aanraking laten komen met de wereld van programmeren.

## Doelstelling van Girls love to code met CodePact

---

We willen het imago van programmeren onder meisjes verbeteren en hen enthousiasteren door middel van een combinatie van pop cultuur en tech. Dankzij de app 'Slice of Code' willen we hen de mogelijkheid bieden om op een leuke en laagdrempelige manier in aanraking te komen met code, deze technologie te begrijpen en het zelf te leren. Op lange termijn willen we hiermee ook bijdragen aan een verhoging van het percentage vrouwen in de vrij masculine gedreven ICT-sector (90% mannen).

## Beoogde resultaat

---

Door goede content vormen (Slice of Code in deze) te creëren rondom het thema meisjes en coderen, en in het bezit te zijn van sterke en invloedrijke contentdistributie kracht, van de populaire Blogger/ YouTuber/ Coder Jiami Jongejan uit het team, midden in de doelgroep (400.000 meisjes, 9 jr tot 16 jr) willen we meiden stimuleren om ook te coden. Ook door middel van exposure in de vorm van TV en social media willen we meer

Concrete activiteiten en planning

- App 'Slice of Code' lanceren: tijdens CodeUur 2015
- 'Slice of Code' introduceren middels TV: tijdens CodeUur 2015
- Online contentdistributie, zoals YouTube video tutorials en blogposts: december/januari 2015/2016

## IBM Nederland BV

IBM stimuleert de interesse voor techniek en technische opleidingen van jongeren af aan. Technisch talent is essentieel voor de Nederlandse economie en technische vaardigheden zijn onmisbaar in veel toekomstige beroepen. Kennis en begrip van de mogelijkheden van IT is belangrijk voor de ontwikkeling van alle vakgebieden daarom streven wij naar minimaal 40% instroom naar technische vervolgopleidingen.

## Doelstelling van IBM Nederland bv met CodePact

Interesse voor programmeren en ervaring met coding zijn onmisbare onderdelen van informatie technologie. En een succesvolle aanpak om zo veel mogelijk talenten te ontwikkelen begint vroeg, op de basisschool, en biedt steeds weer nieuwe uitdagingen. Zowel op thuis als op school. Daarom biedt IBM STEM (Science, Technology, Engineering and Math) lessen aan voor basisscholen, middelbare scholen, MBO, HBO en universiteiten en hebben we ook aandacht voor de docenten ([www.teacherstryscience.org](http://www.teacherstryscience.org)) en de ouders met “activitykits” (<https://www.ibm.com/ibm/responsibility/initiatives/activitykits/>)

## Beoogde resultaat

Jaarlijks organiseren we meer dan 40 workshops op het IBM hoofdkantoor en doen we mee aan activiteiten zoals de Girlsday en Jet-Net Careerday waarmee we ruim 2500 scholieren ontmoeten. Voor ruim 100 docenten organiseren we inspiratie bijeenkomsten rond Analytics, Social Media, Security en Cloud Computing. Daarnaast zien we dat de weblectures rond IT onderwerpen ook vaak worden gebruikt.

## Concrete activiteiten en planning

Doelgroep: iedereen, openbaar

1 en 2 oktober (openbaar) bètaconferentie voortgezet onderwijs met aandacht voor P-Tech, IT onderwijs door school samen met bedrijf. Doelgroep onderwijs

3 en 4 oktober (openbaar) Weekend van de Wetenschap, IBM client Center opent hele weekend de deuren voor alle belangstellenden en presenteert technische workshops en spelletjes zoals Blue Mix coding workshop, Tweeting Plant, Poseidon Water Game, driving drones, Lego Robot programming, Little bit programming workshop, Rain sense app, etc. Meer info <http://www.hetweekendvandewetenschap.nl/activiteit2015/ibm/>

2 oktober: HvA Marketing en Business Analytics class (besloten)

15 oktober IBM Education week: STEM presentaties en workshop voor IBMers (besloten)

15 oktober STEM presentatie voor MVO Nederland (inschrijven via MVO Nederland)

16 oktober In overleg met de nieuwe Jet-Net scholen starten we de een serie van 6 IT lessen per school

22 oktober Business School uit Zweden voor Business Analytics en Innovatie (besloten)

23 oktober: UvA masterclass Business Intelligence, (besloten)

## Inspiring Fifty

---

Inspiring Fifty is een non-profit organisatie die als doel heeft vrouwelijke rolmodellen in technologie meer zichtbaar te maken.

## Doelstelling van Inspiring Fifty met CodePact

---

In 2016 zal Inspiring Fifty naast de activiteiten rondom Project Prep, Inspiring Fifty 2016 lanceren. Naast een Europese lijst zal ook per land een lijst worden gemaakt om zo ook op lokaal niveau meer impact te maken. In Mei 2016 zal Inspiring Fifty een event organiseren waarbij een podium wordt gegeven aan inspirerende efforts vanuit de hele wereld om diversiteit te verbeteren en de resultaten die daarmee zijn behaald. Het event zal worden bijgewoond door de 100-150 meest inspirerende vrouwen uit technologie in Europa.

Middels Project Prep wil Inspiring Fifty jonge meiden en vrouwen inspireren een carrière in technologie te kiezen en te leren programmeren. Wij willen daarmee bereiken dat alle kinderen weten hoe belangrijk programmeren is en de kans krijgen dit te ontdekken, dat ze de mogelijkheden van technologie zien en zo technologie de logische keuze wordt, vooral ook voor meisjes. Indirect willen we ook ouders en leraren bewust maken van het belang van technologie en hen betrekken bij het motiveren en enthousiasmeren van jonge meiden.

## Beoogde resultaat

---

100.000 kinderen, 200.000 ouders en leraren

## Concrete activiteiten en planning

---

Activiteiten Project Prep	- 2016
Inspiring Fifty 2016 launch	- Maart 2016
Inspiring Fifty Event	- Mei

## IT Randsteden

---

IT Randsteden is een gecertificeerde Microsoft opleider voor de zakelijke markt. Daarnaast willen wij scholen in Nederland enthousiasmeren om nieuwe technologie toe te passen in het klaslokaal. Hiervoor organiseren wij trainingen voor leerkrachten en verwachten wij dat voor 31 juli 2016 ruim 125 leerkrachten onze trainingen hebben bezocht.

## Doelstelling van IT Randsteden met CodePact

---

Het is de doelstelling van IT Randsteden om alle leerkrachten op te leiden in de nieuwe technologie door het volgen van Train de Teacher trainingen. Tijdens deze trainingen geven wij de leerkrachten alle kennis en ondersteuning die ze nodig hebben om zelf de lessen op hun eigen school te verzorgen.

## Beoogde resultaat

---

IT Randsteden heeft als doelstelling dat er op 31 juli 2016 125 leerkrachten de training hebben gevolgd. (minimaal bereik 3750 leerlingen)

## Concrete activiteiten en planning

---

In samenwerking met partners uit de educatiemarkt worden de trainingen via een open rooster aangeboden bij de scholen. Ook is het mogelijk om trainingen op de locatie van de school te verzorgen. (open rooster is in ontwikkeling, data volgen)



## Kabelnoord

---

Kabelnoord ([www.kabelnoord.nl](http://www.kabelnoord.nl)) heeft een uitstekend netwerk in Noordoost Friesland en levert daarover in 5 gemeenten radio&tv, internet en telefonie aan (zo veel mogelijk) particulieren en internet aan bedrijven en instellingen.

## Doelstelling van Kabelnoord met CodePact

---

Kabelnoord legt glasvezel aan in Noordoost-Friesland. Inmiddels zijn meer dan 10.000 aansluitingen verglaast. Noordoost-Friesland loopt op dit gebied voorop in Nederland. Kabelnoord voorziet ook alle basisscholen in haar werkgebied de komende jaren van glasvezelinternet. Om voorop te blijven lopen is niet alleen de kwaliteit van het netwerk belangrijk. Ook de toepassing hiervan is van belang. Kabelnoord stimuleert scholen om het glasvezelnetwerk optimaal te benutten. We vinden het belangrijk dat ICT een vaste plek veroverd in het onderwijs. Daarom wil Kabelnoord met behulp van initiatief CodeUur de volgende ambitie waarmaken: ‘ Alle bovenbouwklassen van Noordoost-Friesland hebben in de periode 2015-2017 programmeerlessen gehad.’ Kabelnoord sluit zich daar mee aan bij de volgende doelstellingen van CodePact:

1. Alle kinderen de kans bieden te leren programmeren
2. Kinderen de kans geven om technologie om hen heen te begrijpen
3. Scholen helpen met het professionaliseren van leraren
4. Scholen voorzien van goede technische infrastructuur
5. Imago van programmeren verbeteren en versterken

## Beoogde resultaat

---

Het werkgebied van Kabelnoord bestaat uit 5 gemeenten: Dongeradeel, Dantumadeel, Kollumerland, Ameland en Schiermonnikoog. In deze 5 gemeenten worden ruim 40 basisscholen in de gelegenheid gesteld zich te laten adopteren door CodeUur, zodat alle groepen 7 en 8 (een CodeUur hebben gehad) en de betrokken scholen gebruik maken van 1 van de 4 adoptiemogelijkheden binnen CodeUur.

## Concrete activiteiten en planning

---

Kabelnoord adopteert alle basisscholen (potentieel 40 scholen) in haar werkgebied, die zich aanmelden bij CodeUur in de periode 2015-2017, én:

Kabelnoord zet haar netwerk in om gastdocenten uit het bedrijfsleven te werven voor de gastlessen bij de door haar geadopteerde basisscholen.

Iedere school heeft de vrijheid om te kiezen wát wanneer het beste bij haar past. Natuurlijk is het mogelijk om lesmateriaal van CodeUur in te passen in lopende initiatieven en/of lesprogramma's. Indien een school reeds programmeerlessen aanbiedt kan er worden gekeken wat deze school met het adoptiebudget extra kan realiseren zodat ook hier de kennis wordt vergroot en de ICT-ontwikkeling wordt gestimuleerd.

Kabelnoord benadert in het najaar van 2015 alle scholen met dit aanbod en biedt daarnaast capaciteit gedurende 2 jaar door uren in te zetten tbv van voorlichting, presentatie voor ouders en/of docenten, informatie over lespakketten, het zoeken van gastdocenten etc.

## Like to Share

---

Of het nu gaat om leren lezen of om academische scholing: de basis van onderwijs is tijdloos en onveranderlijk.

Onderwijs moet zich niet laten beïnvloeden door de waan van de dag. Echter, sommige innovaties hebben een grote impact.

Mobiel internet, sociale media en tablets, we houden ze niet buiten de deur. Jonge mensen omarmen deze als eersten.

Over de spagaat tussen de waarde van het onveranderlijke en de impact van technologie op onderwijs gaat Like to Share.

Om het onderwijs inzicht te geven over deze impact organiseert Like to Share events en studiedagen en geeft het een online magazine uit.

## Doelstelling van Like to Share met CodePact

---

- Geeft in het Like to Share magazine aandacht aan het CodePact
- Werkt mee aan events waarbij CodePact een rol zal spelen
- Brengt via haar partners nadrukkelijk de doelen van het CodePact onder de aandacht
- Zal tijdens events en campagnes in schooljaar 2015-2016 de doelen van het CodePact onder de aandacht brengen
- Zal een bijeenkomst organiseren met alle CodePact-leden ter inspiratie en professionalisering (op het gebied van Code in het curriculum)

## Beoogde resultaat

---

Door de inzet van het Like to Share magazine en de events van Like to Share worden 4000 ICT-coördinatoren bereikt (dat is ongeveer de helft van alle ICT-ers in het PO in NL). Daarmee kun je zeggen dat (bij een gemiddelde van 80 leerlingen in de groepen 7 en 8) er indirect 32000 leerlingen worden bereikt.

## Concrete activiteiten en planning

---

Begin november - Like to Share magazine #9

22 januari bezoek aan de BETT Show met de CodePact-partners

Begin februari - Like to Share magazine #10

Begin mei - Like to Share magazine #11

Alle events en lanceringen van het magazine gaan gepaard met een mailing aan het volledige onderwijs (PO en VO). Daarnaast wordt de inzet van sociale media maximaal benut d.m.v. campagnes. Via deze weg bereiken wij indirect 1/3 van alle kinderen in het PO.

## MakerSchool

---

MakerSchool is een fysieke, digitale maak-plek binnen de vmbo school **X11 media en vormgeving** in Utrecht. Mede door de positieve ervaringen in eerdere samenwerking met **Rotslab**, heeft X11 besloten om binnen de school een eigen maak-faciliteit in te richten. Daarmee ontstaat een fantastische proeftuin voor nieuwe vormen van betekenisvol, ontwerpgericht en creatief onderwijs - voor uitvinders, denkers en doeners.

De **partners** binnen MakerSchool, Rotslab en X11 media en vormgeving, vullen elkaar goed aan in expertise. X11 is een voorhoedeschool die veel ruimte maakt voor innovatie en een mooie combinatie heeft van gedegen visie en lef. Rotslab is een cultureel / technologische verkenner, die goed weet wat er speelt op het vlak van technologische vernieuwing op maatschappelijke domeinen. Rotslab geeft inhoudelijke en technische ondersteuning aan X11 en legt de links tussen X11 en andere creatieve organisaties. Rotslab werkt veel met het onderwijs en legt de werkprocessen vast, kent de kanalen om te dissemineren en ondersteunt bij het creëren en onderhouden van Community Of Practises.

## Doelstelling van MakerSchool met CodePact

---

De doelstelling van CodePact om kinderen krachtige, zelfstandige denkers te maken en daarbij nieuwe technologieën in te zetten sluit naadloos aan bij MakerSchool. Binnen MakerSchool krijgen onderzoekende, ontdekkende en vormgevende krachten van jongeren alle ruimte. Jongeren werken met behulp van 3D printers, lasersnijders, Makey-Makeys, LittleBits etc hun eigen ideeën uit en ontwikkelen op die manier zowel creatief, logisch en oplossingsgericht denken als actief en creërend handelen. Ontdekken door te doen staat voorop.

MakerSchool is iedere woensdagmiddag beschikbaar voor andere onderwijsinstellingen om onder begeleiding te experimenteren met nieuwe, eigentijdse technologieën en didactische principes. Zo is het mogelijk om met een team te komen, een vakgroep of met een klas. Voor contact hierover verwijzen we u naar de website [makerschool.nl](http://makerschool.nl)

## Beoogde resultaat

---

- 3 lesseries voor 3 leerjaren
- Betrokken leerlingen (direct of indirect): 1250
- Docenten en makers die gebruik maken van MakerSpace, de expertmeetings en/of het eindseminar
- bezoeken: 425

## Concrete activiteiten en planning

---

Expertmeetings regionaal: data in te zien op [makerschool.nl](http://makerschool.nl)

Expertmeetings landelijk: data in te zien op [makerschool.nl](http://makerschool.nl)

Eindseminar: januari 2016

## Malmberg b.v.

---

Malmberg behoort tot de top drie van educatieve uitgeverijen van Nederland in het basis-, voortgezet- en middelbaar onderwijs en is marktleider met methoden voor o.a. rekenen, biologie en Duits. In de andere vakgebieden is Malmberg een belangrijke innovatieve speler. Wij geloven in de leerkracht en docent, een bron van inspiratie, een gids naar een kansrijke toekomst. Wij voelen ons verbonden met leerkrachten en docenten en ondersteunen hen om het beste uit zichzelf én uit hun leerlingen te halen.

## Doelstelling van Malmberg bv met CodePact

---

1. Samen met scholen concretiseren - a.h.v. gebruik proefmaterialen in de klas - wat er voor nodig is om programmeren op de basisschool te kunnen introduceren.
2. Ondersteuning bieden aan leerkrachten bij het leren programmeren op de basisschool in de vorm van materialen.

## Beoogde resultaat

---

1. 2000 leerlingen, 100 leerkrachten
2. 70.000 leerlingen; 2500 leerkrachten

## Concrete activiteiten en planning

---

- Ontwikkeling proefmateriaal Scratch groep 7 en 8: gereed 15.9.2015
- Lesgeven met Scratch in groep 7 en 8 : gereed 1.12.2015
- Verzamelen praktijkvoorbeelden programmeren in de klas van leerkrachten en leerlingen groep 7 en 8 : gereed 20.12.2015
- Ontwikkelen materialen programmeren in de klas: start 15.1.2016

## Microsoft Nederland

---

Onze technologie verandert de manier waarop mensen werken en leven en creëert nieuwe kansen, voor mensen, organisaties en voor de Nederlandse samenleving. Als Microsoft Nederland proberen we daar op allerlei manieren onze bijdrage aan te leveren. We helpen mensen meer uit zichzelf te halen.

## Doelstelling van Microsoft Nederland met CodePact

---

Wij willen dat jongeren klaar zijn voor de toekomst, dat ze voorbereid zijn om een baan waarbij technologie een steeds belangrijkere rol speelt. Hierbij is coderen een manier om hen spelenderwijs kennis te laten maken om uiteindelijk sociale, digitale en technische vaardigheden op te doen. Microsoft is gebaad bij een beroepsbevolking met ICT-kennis welke aansluit bij de huidige economie en die van de toekomst. Het is daarbij belangrijk dat we al vroeg beginnen om kinderen digitale vaardigheden bij te brengen. Via virtueel samenwerken, ICT-geletterdheid, communiceren, probleemoplossend vermogen, kritisch denken en sociale en culturele vaardigheden te leren, moeten onze kinderen voorbereid zijn op banen waarvan we nu nog niet weten dat ze in 2032 bestaan. Als internationaal bedrijf zien we de enorme stappen die andere landen hebben gemaakt op dit vlak. Nederland loopt achter en zal de innovatie snelheid bij moeten benen.

Microsoft Nederland wil hier aan bijdragen door het aanbieden en ontwikkelen van gratis technologie, het geven van CodeUren op scholen en bij alle mogelijke activiteiten van Microsoft erkenning geven aan de doelstellingen van het CodePact. Door het activeren van eigen werknemers en het via het partnerkanaal van Microsoft Nederland, willen we 50.000 kinderen leren coderen.

## Beoogde resultaat

---

Microsoft Nederland wil in 2016 in totaal minimaal 50.000 kinderen bereiken met een CodeUur. Hiermee worden 75.000 ouders en 10.000 leerkrachten geïnformeerd over het belang van coderen voor kinderen en weten ze met welke (gratis) middelen zichzelf en kinderen kunnen helpen digitaal vaardig te worden.

## Concrete activiteiten en planning

---

- Techdays Kids - 2 juni 2015
- Microsoft Nederland Vrijwilligersdag - 2 juli 2015
- Codeweek 13 oktober - Codeerworkshops voor kinderen van werknemers
- CodeWeek 14 oktober - Coderen in de Tweede Kamer met CoderDojo
- CodeWeek hele week - CodeUren in 60 MediaMarkt filialen in Nederland
- Hour of Code - December 2015, 50 Microsoft vrijwilligers geven CodeUren
- Girls in ICT day- april 2016, meiden leren coderen en inspireren we te kiezen voor technologie
- 2016 - 500 CodeUren geven via Microsoft Nederland medewerkers en partners

## Nederland ICT

---

Nederland ICT is de brancheorganisatie van ICT-bedrijven in Nederland. De ca. 550 leden vertegenwoordigen met elkaar 80% van de totale omzet in ICT. Nederland ICT behartigt de belangen van de sector, verleent diensten aan de leden en faciliteert ledennetwerken. Nederland ICT zet zich voor de ontwikkeling van de digitale economie. De ambitie is om in 2020 de eerste echt digitale economie van Europa te zijn.

## Doelstelling van Nederland ICT met CodePact

---

- Mensen maken de digitale economie. Voldoende hoog opgeleide professionals zijn een belangrijke voorwaarde om de kansen voor Nederland te benutten. Daarnaast zullen alle burgers van Nederland digitaal vaardig moeten worden, te beginnen bij kinderen op de basisschool. Het ICT-bedrijfsleven draagt daar al aan bij. Nederland ICT wil zich inzetten om de eigen achterban te inspireren en te motiveren om het CodePact tot een succes te maken.
- Het CodePact moet de opmaat zijn naar 'coding' als basisvak in het primair en voortgezet onderwijs. Het CodePact moet die ambitie versterken, door te laten zien dat coding leidt tot computational thinking. Daarmee bereiden wij jongeren voor op de wereld van morgen, die nu al is begonnen.

## Beoogde resultaat

---

Nederland ICT wil bereiken dat coding wordt opgenomen in het eindadvies van het Platform Onderwijs2032 en dat dit wordt omgezet in beleid door Sander Dekker, staatssecretaris van Onderwijs.

## Concrete activiteiten en planning

---

Nederland ICT zal zich inzetten voor coding door middel van een actieve lobby, constructieve bijdrage aan het debat, het mobiliseren van de achterban en een actieve PR-aanpak.

Daarnaast zullen we onze leden enthousiasmeren om bij te dragen aan CodePact, via de daarvoor beschikbare kanalen, zoals ledenbijeenkomsten, nieuwsbrieven, onze website en door middel van columns en interviews.

## Q42

---

Q42 wil alle kinderen in Nederland leren programmeren. Als initiatiefnemers van stichting CodeUur maken we deze ambitie waar. Q42 heeft de software gebouwd die het mogelijk maakt om gastdocenten aan scholen te koppelen. Tientallen van de Q-ers zijn ook gastdocenten. Bovendien maken wij lesmateriaal die de gastdocenten kunnen gebruiken. Tot nu toe zijn er met de stichting CodeUur 7300 kinderen bereikt. Q42 onderhoudt de websites CodeUur.nl en Codepact.org zodat gezamenlijk met alle partners de ambitie van CodePact kan worden bereikt.

## Doelstelling van Q42 met CodePact

---

We willen kinderen voorbereiden op de toekomst, en de diversiteit van programmeurs vergroten. Dat doen we door kinderen op jonge leeftijd kennis te laten maken met programmeren, en het imago ervan te verbeteren.

## Beoogde resultaat

---

We faciliteren in schooljaar 2015/2016 500 CodeUur lessen, waarmee we totaal 15.000 scholieren bereiken.

## Concrete activiteiten en planning

---

Elke vrijdag - CodeUur bij basisscholen groep 7 & 8 doorheen Nederland tot nu toe 7300 kinderen. Door een innovatieslag te maken op CodeUur.nl zijn we in staat om dit getal snel te schalen. We zijn in staat om gastdocenten en scholen aan elkaar te koppelen door middel van een software programma. Mede daarom verwachten wij dat dit kalender jaar nog eens 15.000 kinderen een CodeUur kunnen krijgen.



## Quest

Maandblad Quest is een van de grootste magazines in Nederland (verkochte oplage 160.000 per maand) en ongeëvenaard op het gebied van populaire wetenschap. Een uitgave van Quest bereikt 1,1 miljoen mannen en vrouwen (gemiddelde leeftijd 32). Quest brengt jaarlijks 22-25 tijdschriften uit. Vrijwel alles van Quest wordt in-house geproduceerd. Artikelen uit Quest worden regelmatig gebruikt in het voorgezet onderwijs. Quest maakt je op een leuke manier wijzer.

## Doelstelling van Quest met CodePact

Quest lanceert in oktober 2015 Quest junior, een magazine voor nieuwsgierige kinderen van 8-14 jaar. Het magazine wil de jonge lezers uitdagen en hun nieuwsgierigheid prikkelen met vragen en antwoorden die leiden tot nieuwe vragen die de kinderen zelf leren formuleren. Naast het magazine produceert Quest videomateriaal (instructiefilmpjes op YouTube) dat door leerkrachten PO kan worden gebruikt om bij leerlingen de belangstelling voor ‘beta-vakken’ aan te wakkeren. Leerlingen kunnen het uiteraard ook zelf (thuis) bekijken. Leren programmeren is een belangrijk onderdeel van het pakket. Quest stelt zich tot doel om (alle) kinderen van Nederland enthousiast te maken voor programmeren en leerkrachten en ouders middels videomateriaal te helpen om de kinderen te coachen op dat gebied.

Quest junior moet het magazine worden dat kinderen willen lezen om te begrijpen hoe dingen werken, waarom dingen gebeuren. Tegelijk willen we kinderen stimuleren om nieuwsgierig te zijn, zich te verwonderen en op zoek te gaan naar antwoorden op hun vragen.

Het maandblad Quest zal bij alle communicatie rond de plannen en doelen van Quest junior worden ingezet.

## Beoogde resultaat

Het streven is om van Quest junior een succesvol magazine te maken dat 200.000 kinderen in Nederland bereikt via abonnementen, losse verkoop en meelezen (oplage 40.000). Daarnaast wil Quest 20.000 leerkrachten bereiken met het gratis videomateriaal. Leerlingen worden via Quest junior aangespoord om hun juffen en meesters (en hun ouders) voor de onderwerpen en de filmpjes te enthousiasmeren.

## Concrete activiteiten en planning

Lancering Quest junior: Tijdens de Kinderboekenweek (8-18 oktober 2015) in bijna alle bibliotheken van Nederland (oplage 37.500).

Lancering eerste video's: Zelfde periode.

Uitrol video's: streven is maandelijks enkele nieuwe video's te lanceren. Hiervoor is echter wel financiering nodig.

Tweede uitgave Quest junior: voorjaar 2016 (feedback op het magazine is dan verwerkt).

Lancering Quest junior als maandblad: augustus 2016 als onderdeel van de back to school campagnes.

## Randstad Nederland

---

Randstad is de grootste HR-Dienstverlener van Nederland. Als pionier in HR-diensten realiseert Randstad hoe belangrijk werk is in het leven van de mens. Werk stimuleert en ontwikkelt en geeft mensen een actieve rol in de maatschappij, bevordert hun ontwikkeling en beïnvloedt hun financiële situatie en sociale status. Mensen vormen de belangrijkste waarde binnen onze organisatie. Wij willen mensen laten groeien zodat zij goede kansen hebben op de arbeidsmarkt.

## Doelstelling van Randstad Nederland met CodePact

---

Randstad vindt het belangrijk dat kinderen op de toekomst zijn voorbereid. We zien dat op de toekomstige arbeidsmarkt andere vaardigheden van belang zijn dan vandaag de dag, vaak aangeduid als 21st century skills. Om kinderen zo goed mogelijk op deze toekomst voor te bereiden vinden wij het belangrijk dat alle kinderen de kans krijgen om de technologie om hen heen te begrijpen en te kunnen leren programmeren.

## Beoogde resultaat

---

Beoogde aantallen zijn in totaal 250 docenten en 10.000 kinderen.

## Concrete activiteiten en planning

---

Randstad:

- Organiseert een congres Programmeren in het Onderwijs (voor leerkrachten, schooldirecteuren, IT bedrijven en ministerie OC&W). Met masterclass programmeren voor leerkrachten;
- Geeft 55 basisscholen een CodeUur in de Internationale Codeweek van 10 t/m 17 oktober (cadeau ter gelegenheid van het 55 jarig bestaan van Randstad);
- Stelt vestigingen en hoofdkantoor ter beschikking voor CodeUur programmeerlessen.
- Laat de TOPklas docenten in 2016 trainen in programmeren door CodeUur, waarna ze zelf programmeerles op hun school kunnen verzorgen.
- Biedt de docenten die werken via Randstad Onderwijs een training programmeren aan; Zij kunnen dan op hun beurt tijdens de ROMD (Randstad Onderwijs Meewerkdagen) in november 2016 bij scholen deze lessen gaan verzorgen.

## SIDN fonds

---

Internet is niet meer weg te denken uit onze maatschappij. Het is alom aanwezig en verweven met vrijwel ieder aspect van ons dagelijks leven. SIDN fonds staat voor een sterk internet voor iedereen. We investeren in innovatieve ideeën en projecten die het internet versterken of internet op een vernieuwende manier inzetten. Hierbij horen ook projecten die volwassenen, jongeren of kinderen digitaal vaardig maken en uitrusten met kernvaardigheden om zich veilig, maar vooral vrij en vol vertrouwen op internet te bewegen.

Naast ondersteuning van afzonderlijke ideeën en projecten, wil SIDN fonds ook samenwerkingsverbanden stimuleren, waardoor voor belangrijke thema's een breder draagvlak en een grotere slagingskans wordt gecreëerd.

## Samenwerking met Stichting CodeUur

---

SIDN fonds deelt de ambitie om programmeren structureel in de klas te brengen. We leveren een bijdrage aan het CodePact door Stichting CodeUur te ondersteunen. Naast financiële ondersteuning van CodeUur, zijn we een samenwerkingsverband met Stichting CodeUur aangegaan om samenwerking tussen CodeUur en andere relevante initiatieven op hetzelfde vlak actief te stimuleren.

Beoogde resultaat

- Via CodeUur in 2017 alle basisscholen in Nederland bereikt hebben.
- De diverse relevante initiatieven/partijen op dit gebied samenbrengen om maatschappelijke impact te vergroten.

## Concrete ondersteuning

---

Concreet houdt het samenwerkingsverband in dat met de ondersteuning van SIDN fonds:

- CodeUur de matchmaking tussen scholen en programmeurs die als gastdocent een les willen verzorgen automatiseert.
- CodeUur een lessenreeks ontwikkelt en digitaal beschikbaar stelt, die leerkrachten zelf kunnen geven nadat een CodeUur heeft plaatsgevonden.
- CodeUur een online platform ontwikkelt om lesmateriaal, ervaringen en reacties te delen.
- SIDN fonds relevante partijen/initiatieven die zich bij het fonds aandienen met CodeUur in contact brengt t.b.v. eventuele samenwerking.

## StartupAmsterdam

---

*StartupAmsterdam* is een visie en actieprogramma van gemeente en de startup gemeenschap. De ambitie van het 4-jarige programma StartupAmsterdam is om het Amsterdamse ecosysteem verder te ontwikkelen tot een van de beste startup ecosystemen van Europa en daarmee in adem genoemd te worden met tech steden als Londen en Berlijn. Om dit te verwezenlijken zijn er 15 concrete maatregelen, waaronder Maatregel 3: Coding op scholen: Zorgdragen dat coding (en startup relevante skills) op alle Amsterdamse basisscholen, middelbare scholen en universiteiten even standaard is als rekenen en taal.

## Doelstelling van StartupAmsterdam met CodePact

---

Met het actieprogramma zal StartupAmsterdam zorgdragen dat coding (en startup relevante skills) op basisscholen, middelbare scholen en universiteiten even standaard is als rekenen en taal. In programma StartupAmsterdam willen we nadrukkelijk aandacht creëren voor programmeren op scholen in Amsterdam d.m.v.:

- Het faciliteren van programmeerlessen op basisscholen in Amsterdam (doel 1&2)
- Ontwikkelen en aanbieden van een codeer opleiding voor PO leerkrachten (doel 5)
- Het vergroten van ouder betrokkenheid m.b.t. coderen en programmeren (doel 7)
- Het promoten en organiseren van coding events in Amsterdam (doel 8)

## Beoogde resultaat

---

Door het organiseren van een CodeUur bereiken we zo'n 200 Amsterdamse basisscholen. Dit zijn circa **400 leerkrachten** en circa **12.000 leerlingen** bovenbouw PO. We bereiken hiermee alle ouders van de leerlingen die betrokken zijn bij een CodeUur en/of gerelateerde coding events die worden ondersteund door StartupAmsterdam.

## Concrete activiteiten en planning

---

- StartupAmsterdam zal, ism Stichting CodeUur, vóór eind 2016 een CodeUur faciliteren voor alle ruim 200 basisscholen in Amsterdam.
- We zullen minimaal twee keer per jaar de opleiding CodePower aanbieden voor leerkrachten van groep 7 en 8.
- In samenwerking met CoderDojoAmsterdam zullen we twee keer per jaar een Dojo (hele zaterdag) organiseren voor ouders.
- StartupAmsterdam zal actief betrokken zijn bij het organiseren van coding events, waaronder de Scratch Conference, Uprise Festival en de Codeweek.

## Stichting CodeUur

---

Stichting CodeUur wil programmeren structureel in de klas brengen om kinderen van de basisschool zo voor te bereiden op de toekomst.

## Doelstelling van Stichting CodeUur met CodePact

---

Stichting CodeUur richt zich met name op punt 1 in het Manifest: alle kinderen de kans geven te leren programmeren. Stichting CodeUur begint met het geven van eenvoudige programmeerlessen in Scratch. Hiervoor is een lesprogramma ontwikkeld wat zowel voor jongens als meisjes interessant is. In de online versie van Scratch (<http://scratch.mit.edu>) wordt een game gebouwd waarbij een prinses gered moet worden door een poes. Het aanbod van lesprogramma's zal echter worden uitgebreid en doorontwikkeld met meer complexere programmeerlessen.

## Beoogde resultaat

---

De Stichting CodeUur wil in het schooljaar 2015/2016 1500 scholen bereiken. De ambitie voor het school jaar daarop 2016/2017 is een verdubbeling dus 3000 scholen. Dit betekent dat gedurende de looptijd van het programma van CodePact (tot eind 2016) zo'n 75.000 kinderen te bereiken.

## Concrete activiteiten en planning

---

Elke vrijdag worden programmeerlessen in groep 7 en 8 van de basisschool gepland. Via de website kunnen zowel scholen als programmeurs zich aanmelden voor een gratis CodeUur. De Stichting zorgt voor de matchmaking tussen scholen en programmeurs. Daarnaast zal er een actieve community van zowel scholen als programmeurs worden gefaciliteerd en onderhouden. De Stichting houdt zich actief bezig met het werven van zowel nieuwe scholen als gastdocenten.

## Squla

---

Squla - Squla is de afgelopen vijf jaar uitgegroeid tot marktleider op het gebied van online lesprogramma's. Het Nederlandse bedrijf met 30 medewerkers laat kinderen spelenderwijs leren en sluit op deze manier goed aan bij de belevingswereld van de basisscholieren. Op dit moment oefenen en spelen ruim 90.000 kinderen thuis en meer dan 20.000 leerkrachten in de klas met Squla. Squla biedt voor scholen een gratis login om ook onder schooltijd de les te verrijken met de leuke en leerzame online quizzen en games. Sinds 2015 heeft Squla ook een Scratch module aan haar platform toegevoegd.

## Doelstelling van Squla met CodePact

---

Squla faciliteert met haar oefenplatform kinderen, leerkrachten en ouders om op een toegankelijke manier kennis te maken met leren programmeren. Squla richt zich specifiek op de doelstellingen 1, 2, 7 en 8 uit het manifest van CodePact. Middels quizzen, video's en instructie helpt Squla leerkrachten en kinderen op een leuke en toegankelijke manier om kennis te maken met de eerste beginselen van Scratch. Gratis tijdens schooltijd en betaald thuis. Ouders zien in het ouder dashboard wat en hoe hun kinderen met Scratch aan de gang zijn geweest. Daarnaast heeft Squla de Scratch conferentie 2015 gesponsord. Bezoekers van deze conferentie waren met name onderwijs gerelateerd.

## Beoogde resultaat

---

Eind van 2015: 100.000 kinderen thuis, 1.5 miljoen kinderen op school kunnen gratis gebruik maken van Squla mits hun leerkracht het gratis Squla account activeert. Op dit moment is de inschatting dat dit 500.000 kinderen op school zijn.

## Concrete activiteiten en planning

---

Scratchquizzen + games in Squla platform: sinds juni 2015

Scratchtour door het land: 11/12 augustus 2015

Scratch conference: 12-15 augustus 2015

## VHTO - Landelijk Expertisebureau Meisjes/Vrouwen & Bèta/Techniek

VHTO zet zich in om de participatie van meisjes en vrouwen in bèta, techniek en ICT te vergroten. VHTO organiseert in de gehele onderwijsketen activiteiten i.s.m. onderwijsinstellingen, bedrijven en de overheid:

- Beleidsadvies.
- Training docenten / decanen.
- Voorlichtingsactiviteiten voor meisjes (gastlessen, informatieve speeddates, bedrijfsbezoeken) in samenwerking met vrouwelijke bèta/technische 'rolmodellen'.

## Doelstelling van VHTO met CodePact

VHTO - Landelijk Expertisebureau voor Meisjes/Vrouwen en Bèta/Techniek - zet zich op meerdere manieren in om de doelstellingen van het CodePact te realiseren, en richt zich daarbij met name op het enthousiasmeren van meisjes voor programmeren en ICT.

- Doelstelling 1, 2, 4 en 8: VHTO organiseert buitenschoolse programmeeractiviteiten voor meisjes, waaronder het DigiVita Zomerkamp, DigiVita Code Events en programmeeractiviteiten voor meisjes en ouders tijdens het Weekend van de Wetenschap.
- Doelstelling 1, 2 en 5: De VHTO lessenserie Talentenkijker, waarvan een CodeUur onderdeel is, biedt basisschoolklassen (jongens én meisjes) en hun leraren de gelegenheid om te leren programmeren.
- Doelstelling 5: In samenwerking met IT-bedrijven organiseert VHTO nascholingsactiviteiten voor docenten informatica in het voortgezet onderwijs.

## Beoogde resultaat

Aantal bereikte kinderen in 2015:

- DigiVita Code Events: 400 meisjes.
- DigiVita Zomerkamp: 42 meisjes.
- VHTO project Talentenkijker: bereikt met CodeUur 50% van de 2500 deelnemende klassen ( = 1250 x 25 leerlingen = 31250 jongens en meisjes).

## Concrete activiteiten en planning

- Tot en met december 2015: in bovenbouwklassen van basisscholen een CodeUur via het VHTO-project *Talentenkijker*.
- Verscheidene DigiVita Code Events voor meisjes van 8 tot 18 jaar:

6 maart DigiVita Code Event Amsterdam: 65 meisjes	3 oktober DigiVita Code Event Eindhoven: 100 meisjes
6 juni 2015 DigiVita Code Event Groningen: 65 meisjes	10 oktober DigiVita Code Event Zoetermeer: 50 meisjes
13 juni DigiVita Code Event Rotterdam: 55 meisjes	10 oktober DigiVita Code Event Zwolle: 65 meisjes

- 6 tot en met 10 juli 2015: DigiVita Zomerkamp voor meisjes
- 3 oktober 2015: DigiVita Code Event voor meisjes en ouders in Weekend van de Wetenschap
- November en december 201
- 5: IT-nascholing (gender inclusief) i.s.m. IT-bedrijven voor informaticadocenten in het voortgezet onderwijs.



## Ziggo

---

Ziggo is een toonaangevende communicatie en entertainment dienstverlener voor consumenten en bedrijven in Nederland. Ziggo levert meer dan 9,5 miljoen diensten aan zijn klanten met televisie-, internet- en vaste en mobiele telefonie dienstenabonnees. Klanten hebben beschikking over meer dan 2 miljoen WifiSpots door heel Nederland. De klein- en grootzakelijke markt maakt gebruik van producten zoals datacommunicatie, (mobiele) telefonie, televisiediensten en elektronische betalingsmogelijkheden. De Nederlandse samenleving is een van de meest open samenlevingen ter wereld. Ziggo gelooft dat de kwaliteit, beschikbaarheid en toegankelijkheid van informatie en de daarvoor benodigde digitalisering een grote rol kunnen spelen in onze samenleving. De digitale wereld biedt immers eindeloze mogelijkheden op het gebied van werk, economische groei en persoonlijke ontplooiing. Wij zoeken daarom actief de samenwerking met vele maatschappelijke organisaties, klanten en andere providers. Zo willen wij digitale toegankelijkheid en vaardigheid bevorderen maar ook het veilig gebruik van digitale producten en diensten

## Doelstelling van Ziggo met CodePact

---

Kinderen die kunnen coderen hebben superpower! Daar zijn wij van overtuigd. Het ondersteunen van CoderDojo past in de maatschappelijke aanpak van Ziggo en moederbedrijf Liberty Global. Hiermee willen we meer jongeren vroegtijdig kennis laten maken met techniek, om zo met elkaar nog meer kinderen de kans te geven onze nieuwe creatieve, ondernemende generatie te worden. CoderDojo is een open source, door vrijwilligers opgezet initiatief. Bij een Dojo leren jonge mensen tussen de 7 en 17 jaar programmeren, websites bouwen, apps ontwikkelen, programma's te maken, games te maken en meer. Dojo's worden opgezet en georganiseerd door vrijwilligers, waaronder Ziggo medewerkers, en zijn gratis. Het afgelopen jaar hebben we verschillende bestaande dojo's geholpen met materiaal en een aantal dojo's geïnitieerd met locale partners. Daarnaast organiseerden we een aantal speciale dojo's voor extra bekendheid. Dit zetten we in 2016 graag voort. Deze ambitie sluit goed aan bij de doelstelling van CodePact.

## Beoogde resultaat

---

Ziggo ondersteunt CoderDojo en zorgt samen met CoderDojo NL dat in 2016:

- minimaal 10.000 kinderen deelnemen aan een CoderDojo

## Concrete activiteiten en planning

---

Dat bereikt Ziggo door (concrete activiteiten en planning):

- in minimaal 5 gemeenten nieuwe Dojo's te initiëren met locale partners (in elke provincie moet eind 2016 minimaal 1 CoderDojo zijn);
- bestaande Dojo's te ondersteunen
- een aantal 'CoderDojo specials' te organiseren, o.a tijdens Ziggo-congres (februari), Startupfest (mei) en een MegaDojo tijdens Codeweek 2016
- minimaal vier train de trainers te organiseren voor (nieuwe) coaches (evt leerkrachten)
- Minimaal 2 CoderDojo-café's te organiseren voor coaches

Extra: in het lespakket Mediawijsheid voor basisscholen, dat dit jaar gelanceerd wordt ook (in beperkte mate) aandacht gevraagd voor coderen.