

Informatica Inspiratiedag

Voor het voortgezet onderwijs

Datum Woensdag 25 maart 2026

Locatie ICT College Nieuwegein, Harmonielaan 1, 3438 ED Nieuwegein

Programma

13:30–14:00 **Ontvangst**

14:00–14:30 **Opening & updates**

14:30–15:15 **Keynote** — Dries Depoorter — Technologie en kunst

15:15–15:45 **Pauze** — Met presentaties genomineerden 3i Award

15:45–16:00 **Workshopronde 1, keuze uit:**

1. *AI-onderwijs anno 2026*
2. *Nieuw lesmateriaal bij Informatica-Actief*
3. *Ocean Conijn: NexEd: van LMS naar AI-Leeromgeving*

16:00–16:30 **Pauze** — Met presentaties genomineerden 3i Award

17:00–17:45 **Workshopronde 2, keuze uit:**

1. *Codespaces: online ontwikkelomgeving voor praktische opdrachten*
2. *Teaching the Teacher: introductie keuzethema G. Algoritmiek*
3. *Uit de praktijk: niet klassikaal, zonder cijfers, mét eigenaarschap: een andere aanpak voor informatica onderwijs*

17:45–18:30 **Uitreiking 3i Award en afsluiting**

18:30– **Buffet**

19:30– *Optioneel: ALV i&i*

Keynote

Technologie en kunst

Dries Depoorter

In deze boeiende lezing neemt Dries Depoorter het publiek mee in zijn artistieke wereld, waarin de grenzen tussen technologie en creativiteit vervagen. De aanwezigen worden meegenomen op een reis langs recente en toekomstige projecten, met inzichten in zowel de conceptuele ideeën als de technische processen achter zijn werk.

Aan de hand van verhalen en live demonstraties, zoals het weggeven van likes of volgers, toont Depoorter hoe digitale systemen en online platforms functioneren. Deze lezing biedt een unieke kans om meer te leren over de projecten die hem internationale bekendheid hebben opgeleverd.

Dries Depoorter is een Belgische kunstenaar die zich bezighoudt met thema's als privacy, artificiële intelligentie, surveillance en sociale media. Hij maakt interactieve installaties, apps en games.

Zijn werk werd internationaal tentoongesteld bij onder andere het Barbican, MUTEK Festival, Art Basel, Bozar, Para Site Hong Kong, Mozilla – The Glass Room San Francisco, ZKM, HEK Basel, WIRED, IDFA DocLab, Mundaneum, FOMU, Ars Electronica, het Athens Digital Art Festival, Art Souterrain, STRP Festival en het Heidelberger Kunstverein.

Workshopronde 1

AI-onderwijs anno 2026

Wouter van den Brink — Instruct

In deze workshop nemen we je mee in de laatste ontwikkelingen van AI en laten we zien hoe we deze een plaats geven in het informatica-klaslokaal. We kijken voorzichtig vooruit naar het nieuwe examenprogramma en de gevolgen voor onderwijs over AI. Je gaat naar huis met nieuwe antwoorden, maar hopelijk (!) ook nieuwe vragen over AI en onderwijs.

Het vakgebied van cognitive computing ontwikkelt zich in een razend tempo. We bevinden ons in een nieuwe zogenaamde 'AI-zomer', gekenmerkt door veel investeringen, nieuwe technieken en grote beloftes. Leerlingen gebruiken meer en meer AI-tools. Steeds vaker is dat ook de bedoeling. Op LinkedIn lees je dat ook jouw baan er over een jaar niet meer is. Maar het keuzethema, waar ons materiaal op is

gebaseerd, stamt uit 2022. Een vier jaar oude wiskundemodule kan oubollig aanvoelen. Een vier jaar oude AI-module is achterhaald.

Daarom reviseren we onze module over cognitive computing. We behandelen de AI-onderwerpen die anno 2026 relevant zijn, zoals grote taalmodellen en generatieve AI. De basis blijft daarbij even belangrijk: kunstmatige intelligentie definiëren, zoekproblemen oplossen, machine learning en speltechniek. En we besteden méér aandacht aan socialisatie en persoonsvorming, zodat je leerlingen niet alleen (bij digitale geletterdheid) leren hoe ze met AI om kunnen gaan, maar ook écht hoe het werkt en hoe je een volwassen positie ten opzichte van AI kunt aannemen.

Wouter van den Brink is productontwikkelaar bij Fundament Informatica. Hij rondt op dit moment zijn master Educatie in de Bètawetenschappen af aan de Universiteit Twente, met aan de finishlijn een eerstegraads bevoegdheid voor informatica met een specialisatie in softwaretechnologie. Ook is hij bij Uitgeverij Instruct werkzaam op het gebied van AI. Binnen deze functie houdt hij zich bezig met wetgeving en beleid, maar ook ontwikkeling en implementatie van systemen met kunstmatige intelligentie.

Nieuw lesmateriaal bij Informatica-Actief

Informatica Actief

In deze workshop nemen we je mee in de nieuwste ontwikkelingen binnen het lesmateriaal van Informatica-Actief. Nieuw zijn compacte en toegankelijke varianten van SQL, architectuur en security. Ook introduceren we de domein overstijgende PyTrack: een samenhangende leerlijn waarin meerdere leerdoelen en domeinen op een zinvolle manier samenkomen in één geheel, met een duidelijk einddoel. Tijdens de workshop maak je hands-on kennis met het nieuwe materiaal en ervaar je zelf hoe activerend, praktisch informaticaonderwijs eruitziet in de klas.

Stichting Informatica-Actief heeft als doel vakdidactische kennis te verzamelen, docenten te ondersteunen en actueel online lesmateriaal te delen voor het informaticaonderwijs. Wij geloven in learning by doing: leerlingen die actief denken én doen leren meer, begrijpen beter en beleven meer plezier aan informatica.

Ocean Conijn: NexEd: van LMS naar AI-Leeromgeving

NexEd

Omschrijving volgt.

Workshopronde 2

Codespaces: online ontwikkelomgeving voor praktische opdrachten

Sander van Geest — Stanislascollege Westplantsoen

Deze workshop toont het gebruik van de programmeeromgeving Codespaces voor praktische opdrachten. Na een toelichting over de mogelijkheden ga je zelf aan de slag.

Enkele karakteristieken van Codespaces:

- Werkt in de browser, zonder iets te installeren, ook op Chromebooks.
- GitHub en VS Code zijn geïntegreerd.
- Werk op basis van virtuele machine met Linux in de cloud, alle programmeertalen mogelijk.
- Leerlingen kunnen samenwerken als een pro via GitHub of pair-coden met Live Share.
- Docent kan startcode klaarzetten voor leerlingen en meekijken met de resultaten.
- Onderdeel van GitHub, eigenaar is Microsoft, grote gebruikersgroep, inclusief educatie en professionele IT-bedrijven.
- Gratis account met voldoende mogelijkheden voor leerlingen.

Sander van Geest is informatica docent aan het Stanislascollege Westplantsoen in Delft. Hij werkte ruim twintig jaar bij diverse bedrijven en instellingen in de IT-sector. Sinds 2018 werkt hij in het onderwijs als docent informatica. In zijn lessen maakt hij veelvuldig gebruik van online ontwikkelomgevingen, de laatste drie jaar voornamelijk van Codespaces met GitHub en VS Code.

Teaching the Teacher: introductie keuzethema G. Algoritmiek

Dr. Ir. Kevin van As — Instruct en Ashram College, Alphen a/d Rijn

Deze workshop richt zich op keuzethema G: Algoritmiek, berekenbaarheid en logica. We verkennen hoe je samen met leerlingen algoritmen analyseert, ordes bepaalt en redeneert over efficiëntie. We werken met het lesmateriaal dat in opdracht van SLO is ontwikkeld, beschikbaar is via keuzethemas.nl en tevens is opgenomen in de lesmethode Fundament.

Onder begeleiding van een ervaren docent bekijk je voorbeelden, zoals zoek- en sorteeralgoritmen en het kortstepadalgoritme van Dijkstra. Daarbij staat steeds de vraag centraal: hoe maak je het bepalen van ordes en het analyseren van algoritmen toegankelijk en hanteerbaar voor leerlingen?

Naast inhoudelijke verdieping, krijg je ook inzicht in de didactische aanpak: hoe bouw je dit zorgvuldig op, welke valkuilen komen leerlingen tegen, en hoe maak je formele begrippen als orde, groeigedrag en tijdscomplexiteit toegankelijk?

Na deze workshop heb je meer grip op de inhoud én meer vertrouwen om keuzethema G een plaats te (gaan) geven in jouw lesprogramma.

Kevin van As is docent informatica en natuurkunde op het Ashram College in Alphen aan den Rijn, en productontwikkelaar bij Fundament Informatica. Daarvoor heeft hij Applied Physics aan de TUDelft gestudeerd, gevolgd door een promotietraject in computationele stromingsleer en optica. Voor Fundament heeft hij recent het SLO-materiaal over keuzethema G opgenomen in Fundament, dit verbeterd, uitgebreid, en voorzien van PowerPoints, uitlegvideo's en een grote collectie met toetsvragen.

Uit de praktijk: niet klassikaal, zonder cijfers, mét eigenaarschap: een andere aanpak voor informatica onderwijs

Jacco Gnodde

Omschrijving volgt.