



●  
● Advies examenprogramma  
● informatica havo/vwo

Inhoud en invoering

SLO • nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling

slo





# **Advies examenprogramma informatica havo/vwo**

Inhoud en invoering

Februari 2016

**slo**

nationaal  
expertisecentrum  
leerplan-  
ontwikkeling

Verantwoording



**2016 SLO (nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling), Enschede**

Mits de bron wordt vermeld, is het toegestaan zonder voorafgaande toestemming van de uitgever deze uitgave geheel of gedeeltelijk te kopiëren en/of verspreiden en om afgeleid materiaal te maken dat op deze uitgave is gebaseerd.

**Auteurs:** Erik Barendsen, Jos Tolboom

**Met medewerking van:** Martin Bruggink, Sjoerd Crans, Eelco Dijkstra, Nataša Grgurina, Johan Jeuring, Stephan van Keulen, Victor Schmidt, Miranda Valkenburg

**Informatie**

SLO

Afdeling: tweede fase

Postbus 2041, 7500 CA Enschede

Telefoon (053) 4840 661

Internet: [www.slo.nl](http://www.slo.nl)

E-mail: [tweedefase@slo.nl](mailto:tweedefase@slo.nl)

**AN:** 3.7361.682

# Inhoud

<b>Voorwoord</b>	<b>5</b>
<b>1. Inleiding</b>	<b>7</b>
1.1 Aanleiding	7
1.2 Werkwijze	8
<b>2. Inhoud van het examenprogramma</b>	<b>9</b>
2.1 Algemeen	9
2.2 Vaardigheden	11
2.3 Kennisdomeinen kernprogramma	15
2.4 Kennisdomeinen keuzethema's	18
<b>3. Invoering van het examenprogramma</b>	<b>23</b>
3.1 Implementatie van het examenprogramma	23
3.2 Voorwaarden voor continuïteit	24
<b>Literatuur</b>	<b>29</b>
<b>Bijlagen</b>	<b>31</b>
<b>Bijlage A Examenprogramma Informatica havo/vwo</b>	<b>33</b>
<b>Bijlage B De opdracht aan de Vernieuwingscommissie</b>	<b>41</b>
<b>Bijlage C Samenstelling van de Vernieuwingscommissie</b>	<b>43</b>



# Voorwoord

*In the coming years, we should build on that progress, by [...] offering every student the hands-on computer science and math classes that make them job-ready on day one.*

Barack Obama, State of the Union, 13 januari 2016

Het huidige examenprogramma voor het keuzevak informatica havo/vwo dateert van 1998. Dat programma weerspiegelt de tijd waarin het *world wide web* nog maar mondjesmaat gebruikt werd en bedrijfsautomatisering de meest in het oog springende toepassing van computers was. Inmiddels is het 2016 en werken velen *in the cloud* met behulp van *wearable devices* die veel aspecten van hun leven *real time* monitoren via het *internet of things*.

Die informatierevolutie vraagt het onderwijs om leerlingen en studenten digitaal geletterd te maken. Digitale geletterdheid betekent meer dan apps en programma's bedienen: om kundig en verantwoordelijk mee te doen in de informatiemaatschappij is het onontbeerlijk de digitale wereld te *begrijpen*. Verder hoort bij toekomstgericht onderwijs dat leerlingen leren de kansen van de digitale wereld te *benutten* om innovatieve oplossingen te bedenken én te maken<sup>1</sup>. Het vakgebied informatica levert daarvoor respectievelijk de concepten en methoden.

De Vernieuwingscommissie Informatica havo/vwo adviseert in dit rapport over een gemeenschappelijk kernprogramma voor het vak informatica en over aanvullende thema's waaruit leerlingen kunnen kiezen. Het advies bevat volgens de commissie een uitgebalanceerde mix van klassieke concepten, benodigd voor de informatica van altijd, en nieuwe concepten, die de dragers zijn van de nieuwe mogelijkheden. De commissie is ervan overtuigd dat het examenprogramma tot aantrekkelijk informaticaonderwijs zal leiden waarmee havo- en vwo-scholieren niet alleen de digitale wereld leren begrijpen, maar ook mee kunnen helpen vormgeven.

Het belang van informatica op school wordt internationaal erkend. Diverse landen, waaronder Groot-Brittannië, Zweden, Frankrijk, Duitsland, België en de Verenigde Staten, zijn bezig hun onderwijs te herzien. In Engeland is het vak *Computing* sinds 2014 verplicht vanaf de basisschool.

Met het herzien van het keuzevak informatica in de bovenbouw zet Nederland een eerste stap om informatica in havo en vwo een nieuwe rol te geven. Om digitale geletterdheid binnen het bereik van alle leerlingen te brengen zijn vervolgstappen nodig, waarvoor het nieuwe examenprogramma informatica inspiratie en ideeën kan bieden.

Februari 2016

Vernieuwingscommissie Informatica havo/vwo

Erik Barendsen, *voorzitter*

Jos Tolboom, *secretaris*

<sup>1</sup> Zie de vakoverstijgende vaardigheid *Creëren* op pagina 42 van Ons onderwijs2032, Eindadvies van het Platform Onderwijs2032.





# 1. Inleiding

De vernieuwingscommissie presenteert in dit rapport een advies voor een nieuw examenprogramma voor het keuzevak informatica in de bovenbouw havo en vwo. Bovendien adviseert de commissie over de wijze van invoering van dit nieuwe examenprogramma. Hieronder bespreken we beknopt de aanleiding voor het advies en gaan dan in op de werkwijze van de commissie.

## 1.1 Aanleiding

Sinds 2010 is er sprake van internationale onrust onder docenten en wetenschappers en in het bedrijfsleven. “Europe cannot afford to miss the boat” schreef een internationale werkgroep van Informatics Europe en de wereldwijde beroepsorganisatie ACM (Gander et al., 2013). Het is zorgelijk gesteld met ict in het Europese voortgezet onderwijs, betoogde de werkgroep, die onderscheid maakte tussen *digital literacy* (de vaardigheid in het gebruik van computergereedschap) en *informatics* (de onderliggende wetenschappelijke discipline). Het is opmerkelijk dat de roep om vernieuwing van ict-onderwijs de afgelopen jaren juist ook *buiten* de kring van informatici te horen valt. In Groot-Brittannië (Furber, 2012), Frankrijk (Académie des Sciences, 2013), Nederland (KNAW, 2012) en België (Samaey et al., 2014) pleiten wetenschappers ervoor het onderwijs zodanig aan te passen dat leerlingen en studenten worden voorbereid op een maatschappij en een beroep waarin ict volledig vervlochten is. Een soortgelijke beweging zien we in de Verenigde Staten (Kaczmarczyk & Doplick, 2014). Het tekort aan professionals op het gebied van ict is op zichzelf schrijnend, maar het probleem is veel breder: kennis over ict is van belang voor alle vakgebieden en beroepen.

Een dergelijk perspectief heeft gevolgen voor het onderwijs in brede zin: de rol van ict in de afzonderlijke vakdisciplines zal moeten worden gearticuleerd. Dat impliceert de noodzaak om te werken aan digitale vaardigheden van iedereen. Daarnaast is in het Nederlandse keuzevak Informatica de ict zelf object van studie. Deze twee perspectieven komen overeen met het onderscheid dat de Europese werkgroep maakte: het eerste met *digital literacy*, het tweede met *informatics*.

Diverse landen hebben inmiddels hun ict-onderwijs vernieuwd. Zo krijgt in Engeland elke leerling van 5 tot en met 16 jaar sinds september 2014 les in informatica (*computing*). Daarnaast zijn er internationale extracurriculaire activiteiten op het gebied van informatica, zoals [Hour of Code](#), een wereldwijd initiatief dat programmeeropdrachten ter grootte van één uur aanbiedt om leerlingen in po en vo zich de eerste beginselen van programmeren eigen te maken.

In opdracht van het ministerie van OCW verrichtten Tolboom, Krüger en Grgurina (2014) onderzoek naar de uitvoeringspraktijk van het Nederlandse keuzevak informatica. Op basis van literatuuronderzoek, docentinterviews, vragenlijst en deskundigenraadpleging doen de onderzoekers aanbevelingen voor maatregelen om het huidige informaticaonderwijs in havo en vwo te actualiseren. De vragenlijst onder informaticadocenten is door 178 docenten van 169 scholen ingevuld. Dat is een percentage van ongeveer 59% van de totale populatie. Uitgaande van de standaardberekening voor de steekproefgrootte zou een aantal van 169 respondenten al een betrouwbaarheid van 95% hebben opgeleverd. De uitkomsten van de vragenlijst zijn dus representatief voor de gehele populatie te noemen.

In het onderzoek werd bevestigd dat de situatie alarmerend is. Daarop besloot het ministerie van OCW tot vakvernieuwing van informatica in de bovenbouw havo en vwo.

## 1.2 Werkwijze

De commissie is begonnen met een brede oriëntatie aan de hand van nationale en internationale rapporten en referentiecurricula. De commissie nam direct na de start van haar werkzaamheden deel aan de internationale Lorentz workshop *Computing in Secondary Education*, waarin ideeën en ervaringen uit verschillende landen werden uitgewisseld.

Na een eerste inhoudelijke inventarisatie selecteerde de commissie een aantal kandidaat-kennisdomeinen voor het programma. De commissie sloot daarbij aan bij beschrijvingen van het (wetenschappelijke) vakgebied informatica door onder andere de mondiale vakorganisatie ACM. Gegeven het internationale karakter van het vakgebied heeft de commissie ervoor gekozen om internationaal gangbare Engelstalige terminologie over te nemen in het examenprogramma.

Vervolgens verkende de commissie de mogelijke inhoud van deze domeinen, waarbij zo nodig externe deskundigen werden geraadpleegd. Dit leverde stapsgewijs een reeks concepten en leerdoelen op. Deze uitgebreide beschrijving werd gebruikt als uitgangspunt voor het formuleren van eindtermen op het vereiste (globale) niveau van abstractie voor het examenprogramma.

De commissie benutte verschillende gelegenheden om met betrokkenen van gedachten te wisselen, zowel binnen als buiten Nederland. Buitenlandse experts werden geraadpleegd tijdens de Lorentz workshop, tijdens wetenschappelijke conferenties en tijdens de studienamiddag die de Koninklijke Vlaamse Academie van België voor Wetenschappen en Kunsten organiseerde en waaraan de voorzitter van de vernieuwingscommissie op uitnodiging deelnam.

In Nederland werden ideeën en voorlopige concepten gepresenteerd tijdens de conferentie van vakvereniging i&i in november 2014, het Nederlands Informatica Onderwijs Congres (NIOC) in april 2015, een expertontmoeting in september 2015, een docentenraadpleging in september 2015, en ten slotte tijdens de i&i-conferentie in november 2015. Op deze bijeenkomsten sprak de commissie met docenten, ontwikkelaars van lesmateriaal, vakdidactici en betrokkenen vanuit de regionale steunpunten.

De discussies tijdens deze ontmoetingen en de feedback van de deelnemers werden zoveel mogelijk verwerkt. Aan het traject van presentaties en raadplegingen is te zien dat met alle belanghebbenden intensief is overlegd over de inhoud van het programma. De commissie is verheugd over de instemming die docenten betuigden tijdens de laatste bijeenkomsten in de reeks. In hun eerste reacties op het advies spraken ook buitenlandse deskundigen waardering uit voor de opzet en inhoud van het examenprogramma.

Tijdens de afronding van het conceptprogramma inventariseerde de commissie aandachtspunten voor de invoering van het programma. Zij gebruikte daarvoor de gesignaleerde knelpunten uit het onderzoek van Tolboom et al. (2014) en de bevindingen uit de docentbijeenkomsten. Tijdens de i&i-conferentie van november 2015 legde de commissie de voorlopige conclusies en aanbevelingen voor aan een groep medewerkers van regionale steunpunten, ontwikkelaars van lesmateriaal en vakdidactici. Hun feedback werd verwerkt in het uiteindelijke invoeringsadvies, zoals beschreven in hoofdstuk 3.

# 2. Inhoud van het examenprogramma

## 2.1 Algemeen

In dit hoofdstuk geeft de Vernieuwingscommissie informatica een toelichting op de opzet en structuur van het examenprogramma informatica.

### **Naar een duurzaam examenprogramma**

Een belangrijk doel van dit examenprogramma is actueel blijven op de langere termijn. In het bijzonder voor een vakgebied als informatica is dat een uitdaging. Daarom is dit examenprogramma, in het kader van de zogenaamde concept-contextbenadering (Bruning & Michels, 2013), sterk conceptueel geformuleerd. De conceptuele inhoud van het vak is immers meer waardevast dan de in razend tempo veranderende contexten. Bij die contexten denken we bijvoorbeeld aan toepassingssituaties, professionele activiteiten, digitale omgevingen en ook aan andere vakgebieden die door informatica sterk zijn beïnvloed. Tegelijkertijd is het juist de dynamiek van de contexten die het vak informatica zo uitdagend maakt.

In het examenprogramma staan dus voornamelijk concepten. In domein A worden daarnaast generieke (dat wil zeggen conceptoverstijgende) competenties beschreven.

In dit document beschrijven we de contexten in generieke zin. In navolging van de concept-context benadering in het bètadomein onderscheiden we: maatschappelijke contexten (waaronder leefwereldcontexten), beroepscontexten en wetenschappelijke contexten. Voor de informatica zijn daarnaast andere vakgebieden (waarin informatica wordt toegepast) als context van belang.

De commissie adviseert een *Handreiking schoolexamen informatica* te ontwikkelen waarin ten behoeve van docenten en auteurs van lesmateriaal suggesties worden opgenomen voor concrete actuele en relevante contexten waarbinnen de in het examenprogramma opgenomen concepten operationeel worden gemaakt. Met deze contexten kan volgens de commissie worden gedifferentieerd naar profiel, bijvoorbeeld door inhoudelijk onderscheid te maken in sociale, economische, culturele en technische contexten, maar mogelijk ook naar havo en vwo.

### **Cross cutting concepts en fundamentele ideeën**

Het examenprogramma informatica bestaat uit een domein A Vaardigheden en vijf (inhoudelijke) kennisdomeinen. De dwarsverbanden tussen de kennisdomeinen worden gevormd door de zogenaamde *cross cutting* concepts (National Research Council, 2012). Iets soortgelijks beoogde Schwill (1994) door fundamentele ideeën te formuleren voor informatica als wetenschapsdomein.

In de toekomstige *Handreiking schoolexamen informatica* zullen de *cross cutting concepts* en karakteristieke denk- en werkwijzen van de informatica nader uitgewerkt moeten worden, met daarbij aandacht voor de manier waarop zij de diverse kennisdomeinen van het examenprogramma zowel doorsnijden als verbinden.

De commissie heeft gebruik gemaakt van het werk van Tim Steenvoorden, masterstudent informatica van de Radboud Universiteit. Steenvoorden bezocht alle vergaderingen van de vernieuwingscommissie tot september 2015. In zijn scriptie (Steenvoorden, 2015) onderzoekt hij informaticacurricula uit verschillende landen, beschrijft hij welke fundamentele ideeën aan deze curricula ten grondslag liggen en doet hij een voorstel hoe informatica kan worden ingebed in een breed curriculum van 'science, technology, engineering, mathematics' (STEM).

## **Digitale artefacten**

In het examenprogramma wordt regelmatig gesproken over *digitale artefacten*. Met deze verzamelnaam duiden wij producten aan die ontworpen en/of ontwikkeld en/of gefabriceerd zijn op basis van informaticakennis: programma's, computersystemen, interfaces, enzovoort. Het doel van het vak informatica vanuit maak-perspectief (informatica als construerende discipline) is het ontwikkelen van dergelijke digitale artefacten. Dit perspectief spreekt de creativiteit van leerlingen aan en maakt het, in combinatie met passende contexten, tot een vak voor *alle* leerlingen. Het vak informatica vanuit denk-perspectief bestudeert de onderliggende concepten van digitale artefacten in hun onderlinge verband en probeert het ontwikkelproces ervan te systematiseren.

## **Structuur van het programma**

### **Vaardigheden**

De algemene vaardigheden en een deel van de wetenschappelijke en technische vaardigheden in domein A zijn opgenomen met het oog op symmetrie met examenprogramma's van de bètavakken. In domein A zijn ook specifieke informaticavaardigheden opgenomen. Daarnaast zijn er kennisdomeinen, die zijn verdeeld over een kernprogramma, dat verplicht is voor alle leerlingen, en keuzethema's, die naar inzicht van de school, docent of de leerling kunnen worden gekozen.

De vaardigheden worden alleen getoetst in samenhang met één of meer kennisdomeinen.

### **Kernprogramma**

Het kernprogramma bevat de volgende domeinen:

Domein A	Vaardigheden
Domein B	Grondslagen
Domein C	Informatie
Domein D	Programmeren
Domein E	Architectuur
Domein F	Interactie

### **Keuzethema's**

In het examenprogramma zijn de volgende domeinen gewijd aan keuzethema's:

Domein G	Keuzethema Algoritmiek, berekenbaarheid en logica
Domein H	Keuzethema Databases
Domein I	Keuzethema Cognitive computing
Domein J	Keuzethema Programmeerparadigma's
Domein K	Keuzethema Computerarchitectuur
Domein L	Keuzethema Netwerken
Domein M	Keuzethema Physical computing
Domein N	Keuzethema Security
Domein O	Keuzethema Usability
Domein P	Keuzethema User experience
Domein Q	Keuzethema Maatschappelijke en individuele invloed van informatica
Domein R	Keuzethema Computational science

### **Eindtermen**

Nederlandse examenprogramma's worden geformuleerd in de vorm van een verzameling eindtermen, dat wil zeggen in termen van handelingen die de examenkandidaat beheerst. Het is gebruikelijk elk van de eindtermen globaal, op een hoog niveau van abstractie, te formuleren.

Deze gang van zaken past bij het Nederlandse gebruik om van overheidswege alleen het *wat* van het onderwijs te bepalen, en het *hoe* over te laten aan het onderwijsveld.

Een belangrijk doel van de vakvernieuwingscommissie was het vinden van een balans tussen richting geven en ruimte bieden. Het vorige examenprogramma gaf volgens de informaticadocenten (Tolboom et al., 2014) te weinig richting. Daarom heeft de commissie de leerdoelen uitgebreider beschreven dan in het vorige programma het geval was. Het kernprogramma bevat 30 eindtermen, waarvan 13 in domein A Vaardigheden. De overige 34 eindtermen beschrijven keuzethema's, die scholen de mogelijkheid bieden om informaticaonderwijs naar eigen visie vorm te geven. Hiermee meent de commissie de beoogde balans tussen richting geven en ruimte bieden te hebben gevonden.

### **Differentiatie havo-vwo**

In het algemeen is het verschil tussen havo- en vwo-scholieren bij het vak informatica lastig te typeren. Iedere informaticadocent heeft in haar of zijn havo-klassen wel een leerling die ook in de corresponderende vwo-klas zou uitblinken. Om toch tot een kenschets van de curricula te komen beschouwt de vakvernieuwingscommissie havo-scholieren in het vak informatica als *denkende doeners* terwijl de vwo-scholieren eerder *doende denkers* zijn. De commissie stelt daarbij vast dat bij informatica het verschil tussen havo- en vwo-klassen soms kleiner is dan het verschil tussen leerlingen uit het C&M-profiel en leerlingen uit het N&T-profiel. Toch moet dit examenprogramma de basis zijn voor informaticaonderwijs dat voor alle havo- en vwo-leerlingen in alle profielen aantrekkelijk is. Wij denken dat de hiervoor benodigde differentiatie vooral is vorm te geven via de keuzethema's en de contexten waarbinnen de concepten tot leven worden geroepen.

### **Nadere toelichting**

In de volgende drie paragrafen lichten we de onderdelen van het examenprogramma toe: eerst het domein Vaardigheden, dan de kennisdomeinen van het kernprogramma en ten slotte de kennisdomeinen behorend bij de keuzethema's. Grijs tekstkaders markeren teksten uit het examenprogramma. Het volledige examenprogramma is te vinden in Bijlage A.

## **2.2 Vaardigheden**

De commissie beschouwt drie vaardigheden cruciaal en karakteristiek voor het schoolvak informatica: (1) ontwerpen en ontwikkelen, (2) informatica hanteren als perspectief, en (3) samenwerken en interdisciplinariteit. We bespreken deze drie kernvaardigheden allereerst. Vervolgens gaan we in op de overige eindtermen in domein A: Vaardigheden.

### **Ontwerpen en ontwikkelen**

Informatica wordt door velen gezien als een *construerende discipline*: een vakgebied waarin het maken van dingen centraal staat. Die dingen zijn in het algemeen digitale artefacten. In deze visie levert het wetenschapsgebied informatica kennis over zulke artefacten en het maakproces. Deze kennis bestaat uit een conceptuele basis en typische denk- en werkwijzen.

Het *maakperspectief* is een aantrekkelijk uitgangspunt voor het schoolvak. Het geeft informatica een herkenbaar en dynamisch gezicht en zorgt voor een prettig contrast met andere vakken die meer analytisch van aard zijn. Bovendien is voor het maken van digitale producten geen ingewikkeld fysiek gereedschap of materiaal nodig: meestal volstaat de computer. Daardoor hoeft het niet bij het bedenken van een product te blijven, maar kunnen leerlingen dat product ook echt realiseren. Door docenten wordt bovendien vaak op de fun factor gewezen: het maken van digitale producten is leuk en motiverend.

Het maken van digitale artefacten is veel meer dan een technische aangelegenheid. Informatica dient immers niet alleen voor automatisering van bestaande en bekende processen. De wereld om ons heen is doordrongen van informaticatoepassingen die ook dienen om het dagelijks leven makkelijker of leuker te maken (navigatiesystemen, games, gezichtsherkenning in een

fotoverzameling), veiliger te laten zijn (robots, botsingsdetectie) en om nieuwe mogelijkheden te scheppen (spraakherkenning, kunstmatige intelligentie). Bij ontwerp en ontwikkeling staan contexten en gebruikers dan ook centraal. Die contexten bieden mogelijkheden om aan te sluiten bij de belangstelling en het profiel van leerlingen, en zo ontwerpen en ontwikkelen tot een creatieve uitdaging te maken, meer dan het oplossen van een hapklare opdracht voor het schrijven van een computerprogramma.

### **Ontwerpen en ontwikkelen**

De kandidaat kan

- in een context mogelijkheden zien voor het inzetten van digitale artefacten;
- deze mogelijkheden vertalen tot een doelstelling voor ontwerp en ontwikkeling, daarbij technische factoren, omgevingsfactoren en menselijke factoren betrekken;
- wensen en eisen specificeren en deze op haalbaarheid toetsen;
- een digitaal artefact ontwerpen;
- bij het ontwerp van een digitaal artefact keuzes afwegen via onderzoeken en experimenteren;
- een digitaal artefact implementeren;
- de kwaliteit van digitale artefacten evalueren,

en deze vaardigheden in samenhang inzetten voor het ontwikkelen van digitale artefacten.

De kennisdomeinen in het kernprogramma (B–F) leveren kennis en gereedschap voor het uitvoeren van ontwikkelactiviteiten. Programmeren hoort hierbij, maar ook maatschappelijke impact en kwaliteitsaspecten, zoals gebruikersinteractie, correctheid, efficiëntie en security. Het keuzedeel (G–R) biedt verdiepings- en verbredingsmogelijkheden.

Digitale artefacten zijn tegenwoordig nog maar zelden monolithische bouwwerken die *from scratch* worden geprogrammeerd, maar zijn veeleer opgebouwd uit samenwerkende programmacomponenten. Daarom zal implementeren de ene keer neerkomen op *programmeren* van zo'n component, de andere keer op het *samenstellen* van een bouwwerk uit bestaande componenten, of uit een combinatie van die twee mogelijkheden. Een digitaal artefact kan overigens vele gedaanten hebben: ook een gebruikersinterface zien wij bijvoorbeeld als zo'n digitaal artefact.

De formulering van de eindterm laat wat speelruimte voor het kiezen van de vrijheidsgraden om te komen tot een doelstelling voor ontwerp en ontwikkeling. De commissie ziet hierin een geschikte differentiatiemogelijkheid. Zo zal een open situatie, waarin het formuleren van een passende doelstelling nadere afweging en onderzoek vergt, zich vooral lenen voor het vwo, terwijl een concrete gegeven ontwikkeldoelstelling een typisch uitgangspunt voor het havo lijkt. Tussen deze twee uitersten is veel variatie mogelijk, afhankelijk van bijvoorbeeld de complexiteit van de context. De commissie ziet in dit subdomein dan ook af van het formuleren van een generiek onderscheid tussen havo en vwo.

### **Informatica hanteren als perspectief**

Naast het maakperspectief heeft informatica ook een analytische kant: met kennis van zaken kunnen we verschijnselen in het dagelijks leven en de maatschappij duiden en redeneringen en oplossingen op waarde schatten. In een wereld waarin informatica zo in elk facet is doorgedrongen, is een dergelijke vaardigheid onontbeerlijk. Een leerling die het schoolvak heeft afgesloten, zal niet alleen trefzeker kunnen redeneren over mogelijke oorzaken van het haperen van het wifi-netwerk in huis, maar ook kunnen uitleggen of we ons zorgen moeten maken over ons banktegoed als een site voor internetbankieren niet beschikbaar is vanwege een *DDoS*-aanval.

### **Informatica hanteren als perspectief**

De kandidaat kan in contexten

- verschijnselen duiden, uitleggen en verklaren in termen van informatica;
- informatica-concepten herkennen en met elkaar in verband brengen;
- mogelijkheden en beperkingen van digitale artefacten inschatten en beredeneren in vaktermen.

Deze eindterm bevat elementen van *computational thinking*. Deze term werd geïntroduceerd door Jeannette Wing (2006) om een verzameling mentale gereedschappen aan te duiden die nodig zijn om computers effectief in te kunnen zetten. Hiertoe behoren *analytische vaardigheden* om problemen zodanig kunnen formuleren dat we computers en andere gereedschappen kunnen gebruiken om ze te helpen oplossen, en ook *probleemoplossend vermogen*, zoals het zoeken van oplossingen in termen van algoritmen en gegevens. Wing (2006) en vele anderen zien computational thinking als een basisvaardigheid naast lezen, schrijven en rekenen.

In *Informatica hanteren als perspectief* worden informaticaconcepten gebruikt als bril om naar de wereld te kijken. Deze vaardigheid past daarom bij het analytische aspect van computational thinking, terwijl onze invulling van *Ontwerpen en ontwikkelen* aansluit bij het aspect van probleemoplossen.

### **Samenwerken en interdisciplinariteit**

Een informaticus werkt zelden alleen. Het maken van digitale producten gebeurt meestal in een team: enerzijds omdat die producten vaak groot zijn (vele handen maken licht werk), anderzijds omdat het ontwikkelen de bijdrage van verschillende specialismen vergt.

De commissie wil deze laatste vorm van samenwerking nadrukkelijk mogelijk maken, overigens zonder deze af te dwingen. Het kerndeel van het examenprogramma (met name domeinen B–F) is zodanig samengesteld dat alle leerlingen tenminste kunnen communiceren met collega-leerlingen die zich hebben gespecialiseerd via een bepaald keuzethema. Zo weet elke leerling genoeg over mens-machine interactie (kernprogramma, domein F) om effectief samen te kunnen werken met een teamlid dat geleerd heeft user interfaces te ontwerpen (keuzethema, domein O). Op deze wijze kunnen leerlingen met verschillende expertise samenwerken in een ontwikkelteam.

Kunnen werken in teamverband is een essentiële vaardigheid. De informatica (met name het deelgebied *software engineering*) heeft allerlei methoden opgeleverd om gestructureerd in een ontwikkelteam te werken. De commissie vindt het belangrijk dat leerlingen ten minste één zo'n gestructureerde werkwijze kunnen hanteren, maar ziet af van het voorschrijven van een specifieke variant. Ook vindt de commissie het niet noodzakelijk dat leerlingen een groter repertoire van ontwikkelmethoden overzien en hieruit een keuze kunnen maken.

Tot dusver ging het over samenwerking tussen informatici onderling. Een tweede vorm van samenwerking zien we tussen informatici en specialisten uit een toepassingsgebied. Informatica is immers zo doorgedrongen tot andere vakgebieden (zoals geneeskunde, kunst, taalwetenschap) dat samenwerken met vakmensen uit andere gebieden dikwijls noodzakelijk is voor het welslagen van een ontwikkelproject.

### **Samenwerken en interdisciplinariteit**

De kandidaat kan

- bij het ontwerpen en ontwikkelen van digitale artefacten op een gestructureerde wijze samenwerken in een team;
- samenwerken met mensen afkomstig uit een toepassingsgebied.

### Overige informaticaspecifieke vaardigheden

Bij toepassing van informatica en het ontwikkelen van digitale artefacten spelen ethische normen (zoals beroepscodes) en ethische dilemma's een rol. Het programma bevat een kennismaking met deze ethische aspecten. De commissie differentieert tussen vwo en havo.

#### **Ethisch handelen**

De kandidaat kan

- beschrijven welke ethische normen en waarden een rol spelen bij het gebruik en de ontwikkeling van digitale artefacten;
- het eigen handelen expliciet vergelijken met ethische richtlijnen;
- **(vwo:)** het eigen handelen kritisch analyseren en relateren aan ethische dilemma's.

Informatici zijn naast makers ook vaardige gebruikers van digitale hulpmiddelen. In het subdomein *Informatica-instrumentarium* wordt deze digitale vaardigheid beschreven, evenals het hanteren van informaticaspecifieke termen en formalismen. Dit subdomein is een informatica-specifieke variant van soortgelijke subdomeinen in de bètavakken waarin bijvoorbeeld laboratoriumvaardigheden en formulegebruik worden beschreven.

#### **Informatica-instrumentarium hanteren**

De kandidaat kan voor de informatica relevante gereedschappen hanteren, waar nodig met aandacht voor risico's en veiligheid. Daarbij gaat het om (computer)apparatuur, besturingssystemen, applicaties, vaktaal, vakconventies en formalismen.

De commissie verwacht dat leerlingen informaticaconcepten in diverse maatschappelijke contexten leren gebruiken. Ook beroepscontexten zijn belangrijk, waarbij voor vwo en havo goed kan worden aangesloten bij beroepen waarvoor een wetenschappelijke respectievelijk een beroepsopleiding is vereist. Vwo'ers komen tevens in aanraking met wetenschappelijke contexten.

#### **Werken in contexten**

De kandidaat kan de in domein A genoemde vaardigheden en de in domeinen B tot en met F, en in de gekozen domeinen uit G tot en met R, genoemde concepten tenminste gebruiken in beroepscontexten, in maatschappelijke contexten en **(vwo:)** in wetenschappelijke contexten.

De commissie adviseert in de beoogde *Handreiking bij het schoolexamen* voor docenten en auteurs concrete voorbeelden van contexten te geven. Naast het *functionele* onderscheid maatschappelijk–beroep–wetenschappelijk kan daarin de *inhoudelijke* dimensie van contexten (technisch, sociaalmaatschappelijk, economisch, cultureel, enzovoorts) worden uitgewerkt.

### Overige vaardigheden

Uit oogpunt van symmetrie en volledigheid heeft de commissie algemene vaardigheden en wetenschappelijke vaardigheden (vrijwel ongewijzigd) overgenomen uit de examenprogramma's van de bètavakken. Voor deze vaardigheden verwijzen we naar de volledige tekst van het conceptexamenprogramma in de bijlage. Vanuit overwegingen van vergelijkbaarheid staan ze als eerste subdomeinen in de opsomming genoemd.



## 2.3 Kennisdomeinen kernprogramma

Het kernprogramma bestaat uit vijf kennisdomeinen:

- Grondslagen
- Informatie
- Programmeren
- Architectuur
- Interactie

### Grondslagen

In dit domein worden digitale artefacten op een abstracte manier bekeken, dat wil zeggen onafhankelijk van een concrete implementatie. Een groot voordeel van werken met algoritmen, bijvoorbeeld, is dat we kunnen redeneren over de efficiëntie van een oplossing nog vóór er een programma in een concrete programmeertaal is geschreven. Ook het redeneren over een bestaand programma wordt gemakkelijker als we abstraheren van de implementatiedetails en kijken naar het achterliggende algoritme.

Naast algoritmen komen in dit domein ook datastructuren, talen en automaten aan de orde. Het onderwerp formele logica is onderdeel van een keuzethema, waarin deze invalshoek tevens toegepast wordt.

#### **Algoritmen**

De kandidaat kan

- een oplossingsrichting voor een probleem uitwerken tot een algoritme;
- daarbij standaardalgoritmen herkennen en gebruiken;
- de correctheid en efficiëntie van digitale artefacten onderzoeken via de achterliggende algoritmen.

#### **Datastructuren**

De kandidaat kan verschillende abstracte datastructuren met elkaar vergelijken op elegantie en efficiëntie.

#### **Automaten**

De kandidaat kan eindige automaten gebruiken voor de karakterisering van bepaalde algoritmen.

#### **Grammatica's**

De kandidaat kan grammatica's hanteren als hulpmiddel bij de beschrijving van talen.

De achterliggende gedachten voor het opnemen van automaten en grammatica's zijn als volgt. Met automaten (toestandsovergangssystemen) zijn artefacten vaak elegant en simpel te beschrijven of ontwerpen zonder direct in programmacode te vervallen. Verder geven grammatica's structuur (en daarmee eenvoud) in beschrijvingen van (programmeer)talen. Het is dus de bedoeling om deze twee modellen instrumenteel te gebruiken en niet om er allerlei diepe theorie mee te bedrijven. Eventueel kan een geïnteresseerde leerling wat dieper gaan via een keuzethema.

## **Informatie**

Dit domein gaat over informatie en concrete gegevens (*data*). Het identificeren en representeren van gegevens vormen de kern van het domein. Speciale aandacht is er voor representatie van getallen (bijvoorbeeld binair, decimaal) en representatie van media zoals tekst, beeld en geluid (bijvoorbeeld via coderen, comprimeren, gebruik van vectoren). Het raadplegen van (bestaande) databestanden komt van pas bij toepassingen in diverse contexten. Het gaat hier om (potentieel) grote verzamelingen gestructureerde data, waarbij databases een rol spelen en eenvoudige oplossingen, zoals spreadsheets, niet toereikend zijn.

### **Doelstellingen**

De kandidaat kan doelstellingen voor informatie- en gegevensverwerking onderscheiden, waaronder *zoeken* en *bewerken*.

#### **Identificeren**

De kandidaat kan informatie en gegevens identificeren in contexten, daarbij rekening houdend met de doelstelling.

#### **Representeren**

De kandidaat kan gegevens representeren in een geschikte datastructuur, daarbij rekening houdend met de doelstelling, en kan daarbij verschillende representaties met elkaar vergelijken op elegantie, efficiëntie en implementeerbaarheid.

#### **Standaardrepresentaties**

De kandidaat kan standaardrepresentaties van numerieke gegevens en media gebruiken en aan elkaar relateren.

#### **Gestructureerde data**

De kandidaat kan een informatiebehoefte vertalen in een zoekopdracht op een verzameling gestructureerde data.

## **Programmeren**

Het domein Programmeren betreft zowel het ontwikkelen van programma's als het begrijpen en aanpassen van programma's. We verwachten dat de leerlingen in het schoolvak vaardig worden in het hanteren van een imperatieve programmeertaal. De commissie laat de keuze voor zo'n taal over aan docenten en auteurs.

In de toelichting bij *Ontwerpen en ontwikkelen* werd al opgemerkt dat software veelal modulaair is opgebouwd en bestaat uit samenwerkende componenten. In de formulering van de eindterm gebruiken we daarom de aanduiding *programmacomponent* in plaats van de klassieke term *programma*.

### **Ontwikkelen**

De kandidaat kan, voor een gegeven doelstelling,

- programmacomponenten ontwikkelen in een imperatieve programmeertaal;
- daarbij programmeertaalconstructies gebruiken die abstractie ondersteunen;
- programmacomponenten zodanig structureren dat ze door anderen gemakkelijk te begrijpen en te evalueren zijn.

#### **Inspecteren en aanpassen**

De kandidaat kan

- structuur en werking van gegeven programmacomponenten uitleggen;
- zulke programmacomponenten aanpassen op basis van evaluatie of veranderde eisen.

Vanzelfsprekend komen basis-programmeerconstructies zoals toekenning, opeenvolging, herhaling en keuze aan de orde. Verder zijn constructies die abstractie ondersteunen, zoals functies met parameters, essentiële mechanismen. In het ontwikkelproces hanteren leerlingen *testen* en *debuggen* als werkwijzen.

### **Architectuur**

In het kernprogramma ligt de nadruk op het *begrijpen* van bouw en werking van digitale artefacten. Enkele keuzethema's verderop bieden verdiepmogelijkheden waarin ook *ontwerpen* op architectuurgebied aan de orde komt.

Als beschrijvingsmiddel voor architectuuraspecten hanteren we de het klassieke lagenmodel, van de *fysieke laag* (hardware: werkgeheugen, processor, achtergrondgeheugen, rand- en netwerkapparaten, verbindingen) via de *logische laag* (operating system, talen/compilers, DBMS, netwerk) tot de *toepassingslaag* (toepassingsprogramma's, databases, webdiensten). Architectuurelementen vormen een goede kapstok voor security-aspecten, voor zover ze *technische* risico's en maatregelen betreffen. *Menselijke* factoren rond security zijn onderdeel van het kerndomein Interactie.

#### **Decompositie**

De kandidaat kan de structuur en werking van digitale artefacten uitleggen aan de hand van architectuurelementen, dat wil zeggen in termen van de niveaulagen *fysiek*, *logisch* en *toepassingen*, en in termen van de componenten in deze lagen en hun onderlinge interactie.

#### **Security**

De kandidaat kan enkele security-bedreigingen en veelgebruikte technische maatregelen benoemen en relateren aan architectuurelementen.

### **Interactie**

Dit domein betreft de verbinding tussen informatica en de omgeving. De commissie heeft in het kernprogramma drie perspectieven opgenomen: de interactie tussen digitaal artefact en gebruiker (*usability*), de impact van informatica op de maatschappij en de impact van informatica op het individu (in het bijzonder *privacy*). Deze drie perspectieven bieden tevens goede aanknopingspunten voor de socio-technische kant van security, als aanvulling op de meer technische aspecten onder het domein Architectuur.

#### **Usability**

De kandidaat kan

- gebruikersinterfaces van digitale artefacten evalueren aan de hand van heuristieken;
- vuistregels van *goed ontwerp* met betrekking tot interfaces toepassen bij ontwerp en ontwikkeling van digitale artefacten.

#### **Maatschappelijke aspecten**

De kandidaat kan de invloed van digitale artefacten op sociale interactie en persoonlijke levenssfeer herkennen en in historisch perspectief plaatsen.

#### **Privacy**

De kandidaat kan redeneren over de gevolgen van de veranderende mogelijkheden van digitale artefacten op de persoonlijke vrijheid.

#### **Security**

De kandidaat kan enkele security-bedreigingen en veelgebruikte socio-technische maatregelen benoemen en deze relateren aan sociale en menselijke factoren.

## 2.4 Kennisdomeinen keuzethema's

Het programma bevat de volgende keuzethema's.

Groep 1

- Keuzethema Algoritmiek, berekenbaarheid en logica
- Keuzethema Databases
- Keuzethema Cognitive computing
- Keuzethema Programmeerparadigma's
- Keuzethema Computerarchitectuur
- Keuzethema Netwerken
- Keuzethema Physical computing
- Keuzethema Security

Groep 2

- Keuzethema Usability
- Keuzethema User experience
- Keuzethema Maatschappelijke en individuele invloed van informatica
- Keuzethema Computational science

De bedoeling is dat havo-leerlingen twee van deze thema's kiezen en vwo-leerlingen vier. Voor zowel vwo als havo geldt de voorwaarde dat zowel uit groep 1 als uit groep 2 elk (minimaal) één keuzethema gekozen wordt.

De voorgestelde keuzethema's sluiten aan bij verschillende domeinen uit het kernprogramma en vormen volgens de commissie een aantrekkelijke verzameling. De keuzethema's lenen zich bij uitstek voor koppeling aan verschillende contexten, te kiezen aan de hand van de actualiteit en af te stemmen op de persoonlijke interesse en het profiel van de leerlingen.

De formulering van de meeste keuzethema's is globaler dan die van het kernprogramma. De commissie heeft dit bewust gedaan om richting te geven maar tegelijkertijd docenten en auteurs enige vrijheid te geven voor de concrete invulling.

### Keuzethema Algoritmiek, berekenbaarheid en logica

#### **Complexiteit van algoritmen**

De kandidaat kan

**(havo:)** van gegeven algoritmen de complexiteit vergelijken, en kan klassieke 'moeilijke' problemen herkennen en benoemen.

**(vwo:)** het verschil tussen exponentiële en polynomiale complexiteit uitleggen, kan algoritmen op basis hiervan onderscheiden, en kan klassieke 'moeilijke' problemen herkennen en benoemen.

#### **Berekenbaarheid**

De kandidaat kan berekeningen op verschillende abstractieniveaus karakteriseren en relateren, en kan klassieke *onberekenbare* problemen herkennen en benoemen.

#### **Logica**

De kandidaat kan eigenschappen van digitale artefacten uitdrukken in logische formules.

Voorbeelden van modellen voor het karakteriseren van berekeningen op verschillende niveaus zijn: fundamenteel-conceptueel, eindige automaten, Turingmachines, lambda-calculus, machinemodel, digitale schakelingen, machinecyclus, en instructies in assembleertaal en hogere programmeertalen. Deze voorbeelden hoeven niet alle aan de orde te komen.

## Keuzethema Databases

### **Informatiemodellering**

De kandidaat kan een informatiemodel opstellen voor een eenvoudige praktische situatie en aan de hand hiervan een database definiëren.

### **Database paradigma's**

De kandidaat kan naast het relationele paradigma ten minste één ander databaseparadigma beschrijven en kan voor een concrete toepassing de geschiktheid van de betreffende paradigma's afwegen.

### **Linked data**

De kandidaat kan in een toepassing data uit verschillende databases (databronnen) met elkaar in verband brengen.

Een voorbeeld van een factor die bij de afweging van paradigma's een rol speelt is de mate van *distributed* van een database.

## Keuzethema Cognitive computing

### **Intelligent gedrag**

De kandidaat kan de processen die nodig zijn voor *intelligent* gedrag beschrijven en kan analyseren hoe deze processen in de informatica ingezet kunnen worden bij het ontwikkelen van digitale artefacten.

### **Kenmerken cognitive computing**

De kandidaat kan de belangrijkste kenmerken van cognitive computing-systemen uitleggen, het verschil met traditionele digitale artefacten aangeven en kan van een probleem aangeven of de oplossing ervan zich leent voor een cognitive computing-aanpak.

### **Toepassen van cognitive computing**

De kandidaat kan een eenvoudige toepassing realiseren met één of meer van de methodes en technologieën uit de cognitive computing.

Bij deze methodes kan gedacht worden aan: semantisch web, probabilistisch redeneren, *user modelling*, natuurlijke-taalverwerking, *machine learning*.

## Keuzethema Programmeerparadigma's

### **Alternatief programmeerparadigma**

De kandidaat kan van minimaal één extra programmeerparadigma de kenmerken beschrijven en kan programma's volgens dat paradigma ontwikkelen en evalueren.

### **Keuze van een programmeerparadigma**

De kandidaat kan voor een gegeven probleem een afweging maken tussen paradigma's voor het oplossen ervan.

Voorbeelden van mogelijke paradigma's zijn: functioneel, logisch, objectgeoriënteerd.

## Keuzethema Computerarchitectuur

### **Booleaanse algebra**

De kandidaat kan rekenen met formules in Booleaanse algebra.

### **Digitale schakelingen**

De kandidaat kan eenvoudige digitale schakelingen op bit-niveau construeren.

### **Machinetaal**

De kandidaat kan een eenvoudig programma in machinetaal schrijven aan de hand van de beschrijving van een instructieset-architectuur.

### **Variatie in computerarchitectuur**

De kandidaat kan variatie in computerarchitectuur verklaren in termen van technologische ontwikkelingen en toepassingsdomeinen.

In Booleaanse formules kan de leerling bijvoorbeeld de wetten van De Morgan toepassen.

Voorbeelden van digitale schakelingen zijn: opteller, multiplexer en flipflop, op basis van *and*, *or*, *not*, *nand*.

Het verkrijgen van machinetaalprogramma's zou aangepakt kunnen worden door programma's in een hogere programmeertaal om te zetten naar een programma in machinetaal, via schematische vertalingen van programmeerconstructies in termen van de betreffende machinetaal-instructieset.

In de eindterm over variatie kunnen fysieke en economische overwegingen aan de orde komen. Een voorbeeld van een bepalende factor is de geheugenhiërarchie: van registers via een aantal niveaus van caching tot het primaire en secundaire geheugen. Een onhandig gebruik van deze hiërarchie vertaalt zich direct in slecht presterende programma's. De organisatie van berekeningen is een ander voorbeeld: zo is de kloksnelheid de laatste jaren nauwelijks toegenomen, maar is de snelheidsverbetering vooral een gevolg van parallelisme (bijvoorbeeld meerdere cores). Voorbeelden van toepassingsdomeinen zijn: video games, netwerk servers, desktop computers, mobiele apparaten en embedded systemen.

## Keuzethema Netwerken

### **Netwerkcommunicatie**

De kandidaat kan de manier waarop netwerkcomponenten met elkaar communiceren beschrijven en analyseren, en kan schalingseffecten bij communicatie herkennen, er voorbeelden van geven en de gevolgen ervan uitleggen.

### **Internet**

De kandidaat kan de basisprincipes van het internet als netwerk uitleggen en aangeven welke gevolgen dit heeft voor toepassingen en voor gebruikers.

### **Distributie**

De kandidaat kan vormen van samenwerking en verdeling van functies en gegevens in netwerken beschrijven.

### **Netwerksecurity**

De kandidaat kan gevaren van inbreuk op gedistribueerde functies en gegevens analyseren, en maatregelen adviseren die deze inbreuk tegengaan.

De communicatie in een netwerk kan onder meer gekarakteriseerd worden via de concepten *protocol* en *adressering*.

## Keuzethema Physical computing

### **Sensoren en actuatoren**

De kandidaat kan sensoren en actuatoren waarmee een computersysteem de fysieke omgeving kan waarnemen en aansturen herkennen en functioneel beschrijven.

### **Ontwikkeling physical computing componenten**

De kandidaat kan fysieke systemen en processen modelleren met het oog op *real time* besturingsaspecten en kan met behulp van deze modellen, sensoren en actuatoren een computersysteem ontwikkelen om fysieke systemen en processen te bewaken en besturen.

In dit keuzethema zouden embedded systems of robotica uitstekend aan de orde kunnen komen.

## Keuzethema Security

### **Risicoanalyse**

De kandidaat kan risico's, bedreigingen en kwetsbaarheden in een ict-toepassing analyseren en kan daarbij zowel technische als menselijke factoren betrekken.

### **Maatregelen**

De kandidaat kan keuzen voor technische en organisatorische maatregelen ter vergroting van de security verklaren.

De analyses kunnen zowel voorspellingen en verklaringen betreffen. Risico's, bedreigingen en kwetsbaarheden kunnen worden beschreven in termen van de concepten *vertrouwelijkheid*, *integriteit* en *beschikbaarheid*.

Voorbeelden van security-maatregelen zijn: toepassing van symmetrische en asymmetrische versleuteling en het gebruik van wachtwoorden.

## Keuzethema Usability

### **Gebruikersinterfaces**

De kandidaat kan de werking van gebruikersinterfaces beschrijven en verklaren aan de hand van cognitieve en biologische modellen.

### **Gebruikersonderzoek**

De kandidaat kan gebruikersinterfaces van digitale artefacten evalueren via gebruikersonderzoek.

### **Ontwerp**

De kandidaat kan elementen van een gebruikersinterface ontwerpen.

In de cognitieve en biologische modellen kunnen aan de orde komen: aandacht, geheugen, verwachtingen, kleurherkenning, ergonomie, enzovoorts.

Het gebruikersonderzoek betreft *usability testing*, waarbij diverse methoden aan de orde kunnen komen (observatie, hardop denken, interview, vragenlijst, *eye tracking*, enzovoorts).

### Keuzethema User experience

**Analyse**

De kandidaat kan de relatie tussen ontwerpkeuzes van een interactief digitaal artefact en de verwachte cognitieve, gedragsmatige en affectieve veranderingen of ervaringen verklaren.

**Ontwerp**

De kandidaat kan voor een digitaal artefact de gebruikersinteractie vormgeven, de ontwerpbeslissingen verantwoorden en voor een eenvoudige toepassing implementeren.

Dit keuzethema gaat over digitale artefacten waarin het vormgeven van gebruikersinteractie meer omvat dan het ontwerp van een gebruikersinterface. Daarmee gaat het een stap verder dan het keuzethema usability. Mogelijke voorbeelden zijn interactieve artefacten zoals games, en toepassingen die de interactie met gebruikers benutten om betrokkenheid (*engagement*) van gebruikers te vergroten, zoals *gamification* van bestaande applicaties. Bij user experience kunnen naast de directe interactie ook andere modaliteiten een rol spelen, zoals beeld (animatie, video) en geluid (muziek).

### Keuzethema Maatschappelijke en individuele invloed van informatica

**Maatschappelijke invloed**

De kandidaat kan positieve en negatieve effecten van informatica en de genetwerkte samenleving op individueel en sociaal leven verklaren en voorspellen.

**Juridische aspecten**

De kandidaat kan juridische aspecten van de toepassing van informatica in de samenleving analyseren.

**Privacy**

De kandidaat kan effecten van technische, juridische en sociale maatregelen voor privacy-gerelateerde kwesties onderzoeken.

**Cultuur**

De kandidaat kan redeneren over de invloed van informatica op culturele uitingen.

### Keuzethema Computational science

**Modelleren**

De kandidaat kan aspecten van een andere wetenschappelijke discipline modelleren in computationele termen.

**Simuleren**

De kandidaat kan modellen en simulaties construeren en gebruiken voor het onderzoeken van verschijnselen in die andere wetenschap.



# 3. Invoering van het examenprogramma

De vernieuwingscommissie is gevraagd te adviseren over de invoering van het voorgestelde examenprogramma. We doen dat hieronder door een aantal aandachtspunten te bespreken met bijbehorende aanbevelingen. De aandachtspunten zijn ontleend aan het onderzoek van Tolboom et al. (2014) en de gesprekken tijdens veldraadplegingen en andere consultaties. We belichten hieronder eerst de acties op korte termijn en bespreken dan de noodzakelijke maatregelen om de continuïteit van het vernieuwde schoolvak informatica te garanderen.

## 3.1 Implementatie van het examenprogramma

### Vertaling van het examenprogramma naar onderwijsinhoud

Om de duurzaamheid van het examenprogramma te bevorderen is dit programma globaal en in termen van *conceptuele* inhoud beschreven. De vertaling van het examenprogramma naar lesmateriaal en de onderwijspraktijk vergt naast concretisering van de vakinhoud ook de koppeling met *contexten*. Door aan te sluiten bij informaticatoepassingen die leerlingen om zich heen zien, biedt de gekozen concept-context benadering de wendbaarheid om het schoolvak actueel en aantrekkelijk te maken. Bovendien geven contexten de mogelijkheid om aan te sluiten bij de verschillende profielen.

De benodigde concretisering en contextualisatie is voor auteurs en docenten niet vanzelfsprekend. Bij de laatste raadpleging spraken de deelnemers waardering uit voor de gekozen conceptuele inhoud, maar hadden vooral vragen met betrekking tot het gebruik van contexten.

De commissie adviseert om een *Handreiking schoolexamen informatica* te laten maken waarin het examenprogramma wordt vertaald naar richtlijnen en voorbeelden voor de invulling van het programma. Zo'n handreiking biedt zo het houvast waaraan docenten en ontwikkelaars van lesmateriaal behoefte hebben. Het is belangrijk dat de handreiking in interactie met vakexperts en het onderwijsveld wordt ontwikkeld.

### Implementatie van de nieuwe onderwijsinhoud in de onderwijspraktijk

In de raadplegingen van de commissie is een consistent beeld naar voren gekomen: het voorgestelde examenprogramma wordt breed ondersteund, zowel door docenten, methode-auteurs, de vakvereniging en het vervolgonderwijs. De betrokkenen willen het liefst zo snel mogelijk aan de slag met het nieuwe programma. Tegelijkertijd maken vo-docenten zich zorgen over het bijspijkeren van de eigen vakinhoudelijke en vakdidactische kennis en over de omvang van het te ontwikkelen onderwijsmateriaal en de daarvoor benodigde expertise.

De commissie adviseert dan ook om samen met de docenten en ontwikkelaars de implementatie direct ter hand te nemen en deze groepen gericht te ondersteunen via bijscholing en hulp bij de ontwikkeling van materiaal. Een langdurige pilot is volgens de commissie niet nodig.

Voor deze ondersteuning kan de bestaande infrastructuur van regionale vo-ho-netwerken ingezet worden. Deze netwerken, elk met een regionaal steunpunt als centrum, verbinden vo-scholen met informatici op universiteiten en hogescholen, met vakdidactici en met het bedrijfsleven. De vo-ho-netwerken zien een rol voor zichzelf weggelegd.

In de vo-ho-netwerken kunnen professionaliseringsactiviteiten worden opgezet, variërend van inhoudelijke bijscholing tot collegiale ondersteuning bij het invoeren van nieuw onderwijs via professionele leergemeenschappen (PLG's) van docenten. SLO kan deze regionale steunpunten vanuit de tweede lijn voeden en ondersteunen.

Ontwikkelaars van lesmateriaal hebben behoefte aan advies en hulp door vakdeskundigen. Met hulp van de vo-ho-netwerken kan een ontwikkelpraktijk van *co-creatie* worden vormgegeven, door groepen te vormen van ontwikkelaars, domeindeskundigen uit het hoger onderwijs, vakdidactici, leerplanontwikkelaars en vo-docenten. Bovendien gaat van zo'n ontwikkelpraktijk een professionaliserende werking uit.

De commissie adviseert om aan de vo-ho-netwerken middelen ter beschikking te stellen om deze bijscholing en materiaalontwikkeling te ondersteunen.

Vanwege de structuur van het examenprogramma met een kerndeel en keuzethema's ligt het voor de hand om *modulair* lesmateriaal te ontwikkelen. Zo'n modulaire vorm past bovendien bij onderwijs dat moet kunnen differentiëren in een vakgebied waarin met grote snelheid ontwikkelingen plaatsvinden. Er zijn op dit moment drie commerciële uitgevers van informaticamethoden actief. Gezien de marktgrootte en het aantal te ontwikkelen keuzemodulen is het onwaarschijnlijk dat een enkele commerciële partij zich zal wagen aan materiaalontwikkeling voor de complete set van keuzethema's. De commissie constateert een behoefte aan afstemming rond de ontwikkeling van onderwijsmateriaal tussen ontwikkelaars van de commerciële uitgevers onderling en tussen commerciële en niet-commerciële initiatieven zoals producten van docenten of vo-ho-netwerken. Gezien de complexiteit en de hoeveelheid van voorbereidingen als hierboven geschetst, schat de commissie in dat hiervoor 3-4 jaar benodigd is.

De organisatie van bijscholing en materiaalontwikkeling vraagt een centrale regie, die de kwaliteit bewaakt en zorgt dat de activiteiten op een efficiënte manier worden uitgevoerd. De commissie adviseert daartoe een landelijk orgaan te faciliteren dat deze regierol vervult via afstemming met de vo-ho-netwerken, de vakvereniging, de uitgevers, leerplanontwikkelaars en andere partijen. De manier waarop modules zijn ontwikkeld voor het vak natuur, leven en technologie (NLT) en de kwaliteitszorg daaromheen kunnen een inspiratiebron zijn.

### **Aanbevelingen rond de implementatie van het examenprogramma**

Samengevat komt de commissie tot de volgende aanbevelingen aan het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap:

**Aanbeveling 1.** *Geef opdracht tot het ontwikkelen van een Handreiking schoolexamen informatica.*

**Aanbeveling 2.** *Stel middelen beschikbaar voor de vo-ho-netwerken om bijscholing van docenten en ontwikkeling van onderwijsmateriaal te ondersteunen.*

**Aanbeveling 3.** *Faciliteer een nieuw te vormen landelijk regieorgaan dat bijscholing en materiaalontwikkeling aanstuurt en de kwaliteit ervan bewaakt.*

## **3.2 Voorwaarden voor continuïteit**

### **Voldoende docenten**

Wellicht de grootste bedreiging voor de toekomst van het schoolvak is het kleine aantal bevoegde en bekwame docenten. Het tekort aan informaticadocenten is nijpend: in 2015 kan aan 31% van de vraag naar bevoegde docenten niet worden voldaan. Geschat wordt dat dit in 2020 zal zijn opgelopen tot 68%<sup>2</sup>. Er is zelfs sprake van een neerwaartse spiraal: scholen

<sup>2</sup> *De toekomstige arbeidsmarkt voor onderwijspersoneel po, vo en mbo* (Update oktober 2014). CeterERdata. Met dank aan dr. ir. W.J. Bonestroo en dr. I. Breyman (Universiteit Twente).

schaffen het vak af als ze geen docent kunnen vinden, en studenten kiezen niet voor de lerarenopleiding als ze geen (substantiële) baan kunnen krijgen.

De instroom in universitaire eerstegraads lerarenopleidingen is onvoldoende. Voor docenten die hun tweedegraads bevoegdheid uit willen breiden tot een eerstegraads is het traject te weinig flexibel en te langdurig. Hetzelfde geldt voor zij-instromers die een achtergrond in informatica hebben. Het ontbreken van een deeltijd-mogelijkheid is een extra barrière.

De commissie adviseert om in te zetten op het opleiden van bevoegde en bekwame nieuwe docenten. Daartoe dienen hbo en wo samen te werken in het aanbieden van eerstegraads opleidingen die flexibeler zijn en meer gericht op de vraag van potentiële studenten.

Flexibilisering van de route naar de lerarenopleiding (zoals bijvoorbeeld beoogd in een project als *inf4all*) is nodig om de situatie te veranderen. Een tijdelijke verruiming van de instroomvereisten is de moeite van het onderzoeken waard.

### **Periodieke inhoudelijke evaluatie**

Informatica is een wetenschapsgebied met een stevige fundamenteel-conceptuele kennisbasis. Het nieuwe examenprogramma sluit daar goed op aan. Omdat de conceptuele ontwikkelingen in het wetenschapsgebied minder snel verlopen dan de toepassingen van informatica, biedt de gekozen formulering voor langere tijd een bruikbaar kader voor het schoolvak. Voornamelijk het kernprogramma bevat fundamentele concepten die al jarenlang tot de kern van de kennisbasis worden gerekend en herkenbaar zijn als stabiele factor in opeenvolgende edities van internationale referentiecurricula.

Toekomstige conceptuele ontwikkelingen zijn vooral te verwachten rond de keuzethema's van het programma. Zulke ontwikkelingen zijn eerder als evolutionair dan als revolutionair aan te merken, maar gaan in de informatica toch iets sneller dan in andere wetenschapsgebieden. De commissie adviseert dan ook om periodiek de aansluiting van het examenprogramma bij de ontwikkelingen van het vakgebied te evalueren, waarbij de frequentie voor het kernprogramma naar verwachting lager kan zijn dan die voor de keuzethema's. De commissie denkt aan een cyclus van drie jaar. Voor regelmatige evaluatie en zo nodig bijstelling, kan met een lichte procedure worden volstaan, passend in de systematiek van *periodieke herijking* die mogelijk ingevoerd wordt.

### **Kwaliteitszorg**

Het onderzoek van Tolboom et al. (2014) laat zien dat er in het schoolvak informatica sprake is van een diffuse uitvoeringspraktijk. Sommige docenten geven aan onzeker te zijn over de kwaliteit van beschikbaar materiaal buiten de gangbare methodes. Bovendien wordt vaak gewezen op de sterk uiteenlopende invulling van de schoolexamens. In internationaal onderzoek wordt gewezen op een handelingsverlegenheid van informaticadocenten met betrekking tot toetsing, met name met betrekking tot conceptuele inhoud (Barendsen et al., 2015; Yadav, Burkhart, Moix & Snow, 2015). Nederlandse docenten geven aan behoefte te hebben aan ondersteuning bij de inrichting van schoolexamens, bijvoorbeeld in de vorm van landelijke kwaliteitscriteria of collegiale consultatie. Deze ondersteuning zou naar het oordeel van de commissie voor een deel binnen de vo-ho-netwerken kunnen plaatsvinden.

De commissie meent dat kwaliteitszorg een cruciale factor is voor de continuïteit van het schoolvak en adviseert de regie van deze kwaliteitszorg landelijk te organiseren door het eerder genoemde landelijke regieorgaan daarvoor te faciliteren.

### **Doorlopende professionalisering van docenten**

Informaticadocenten zijn professionals die zich regelmatig moeten bijscholen. Voor de huidige groep informaticadocenten is ook na de invoering van het examenprogramma een structuur van kwalitatief goede bijscholing, regionaal en landelijk, noodzakelijk. Het bijscholingsaanbod dient aan kwaliteitscriteria te voldoen, docenten moeten gestimuleerd worden aan erkende

bijscholingsactiviteiten deel te nemen, en schoolleidingen moeten het belang van goede vakinhoudelijke bijscholing voor informaticadocenten erkennen en faciliteren.

Uit ervaringen in andere landen blijkt dat de vorming van een docenten-*community* een fundamentele stap is naar een duurzame professionaliseringspraktijk. Het Engelse [Computing at School](#) (CAS) initiatief is een inspirerend voorbeeld van zo'n community. Door CAS worden zogenaamde *hubs* van docenten gefaciliteerd, waarbinnen deze docenten zich verder bekwamen.

De commissie adviseert om de regionale vo-ho-netwerken structureel te ondersteunen in hun bijscholingsrol. De vereniging i&i zou als verbindend element van een Nederlandse community van informaticadocenten kunnen fungeren.

### **Doorlopende leerlijnen**

Parallel aan de vernieuwing van het keuzevak informatica loopt een proces van heroverweging van de kerndoelen van de onderbouw in het verlengde van het initiatief *Onderwijs 2032*. Het eindrapport van het Platform Onderwijs2032 (2016) vraagt onder andere aandacht voor *vakoverstijgende vaardigheden* zoals *creëren*, *probleemoplossend vermogen* en *samenwerken*. Informatica is bij uitstek het vak waar leerlingen deze vaardigheden leren: het keuzevak bevat veel aspecten van zulke *21st century skills*.

Daarnaast adviseert het Platform om *digitale geletterdheid*, met computational thinking als belangrijk onderdeel, in het onderwijs te benadrukken. Het vakgebied informatica levert daarvoor concepten en methoden. Informatica is zowel een maak-vak als een denk-vak. Het voorgestelde examenprogramma biedt voldoende diepgang en flexibiliteit om aan te sluiten bij een onderbouwprogramma dat een basis van informatica-denken biedt. Het keuzevak informatica belicht de achterliggende wetenschappelijke discipline en biedt zo voor geïnteresseerde leerlingen verdieping en verbreding, evenals mogelijk een oriëntatie op een vervolgopleiding.

Op programmaniveau is de aansluiting met de nieuwe kerndoelen naar verwachting in orde, maar in de lespraktijk en de ontwikkeling van materiaal verdient de afstemming aandacht. De commissie adviseert om na afronding van de plannen voor de onderbouw te bewaken dat het nieuwe onderwijs aansluit op het keuzevak informatica. Het kan nodig zijn om ook in de bovenbouw onderwijs in te bouwen rond digitale geletterdheid en de rol van ict binnen andere disciplines, voor *alle* leerlingen.

### **Onderzoek**

Informatica is als wetenschappelijke discipline nog jong. Onderzoek naar de didactiek van de informatica is in opkomst, maar is nog kleinschalig. Dergelijk onderzoek verdient versterking om te kunnen bijdragen aan een *evidence-based* (of misschien beter: *research-informed*) praktijk. De commissie adviseert om vakdidactisch onderzoek op het gebied van de informatica te versterken. Onderzoeksfinancierders zoals NWO en NRO zouden onderzoekers moeten stimuleren om dit soort onderzoek uit te voeren. Onderzoek dat wordt opgezet en uitgevoerd volgens het paradigma van *Educational Design Research* kan er bovendien voor zorgen dat docenten een natuurlijke en noodzakelijke rol in dat onderzoek spelen.

Er bestaat een landelijk netwerk van vakdidactisch onderzoekers in de informatica, waaraan diverse universiteiten deelnemen. Via het voorgestelde regie-orgaan kunnen de activiteiten van dit netwerk worden afgestemd met de vernieuwingsactiviteiten in het schoolvak.

### **Aanbevelingen rond voorwaarden voor continuïteit**

Samengevat komt de commissie tot de volgende aanbevelingen. Deze zijn gericht aan het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, tenzij expliciet anders vermeld:

**Aanbeveling 4** (aan de Interuniversitaire Commissie Lerarenopleidingen (ICL) en verzamelde hbo-lerarenopleidingen). *Bevorder de opleiding van voldoende nieuwe docenten door flexibilisering van de lerarenopleiding. Roep hbo- en wo-lerarenopleidingen op om samen te werken.*

**Aanbeveling 5.** *Sta voor het examenprogramma informatica eens per drie jaar klein onderhoud toe.*

**Aanbeveling 6.** *Voorzie de vo-ho-netwerken structureel van middelen om bijscholing en kwaliteitszorg te ondersteunen. Faciliteer het landelijk regieorgaan (zie aanbeveling 3) om deze activiteiten aan te sturen. Maak gebruik van de potentie van de vereniging i&i voor de vorming van een community van docenten.*

**Aanbeveling 7.** *Bewaak de aansluiting van toekomstig onderwijs rond digitale geletterdheid met het keuzevak informatica.*

**Aanbeveling 8** (aan de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO) en het Nationaal Regieorgaan Onderwijsonderzoek (NRO)). *Stimuleer vakdidactisch onderzoek op het gebied van de informatica.*



# Literatuur

Académie des Sciences (2013) *L'enseignement de l'informatique en France: Il est urgent de ne plus attendre*. (Retrieved from [http://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/rads\\_0513.pdf](http://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/rads_0513.pdf) Februari 2016)

Barendsen, E., Mannila, L., Demo, B., Grgurina, N., Izu, C., Mirolo, C., . . . Stupurienė, G. (2015). Concepts in K–9 computer science education. In *Proceedings of the 2015 ITiCSE on Working Group Reports* (pp. 85-116). ACM.

Bruning, L. & Michels, B. (2013). *Concept-context venster: Zicht op de wisselwerking tussen concepten en contexten in het bèta-onderwijs*. Enschede: SLO.

Furber, S. (2012). *Shut down or restart? The way forward for computing in UK schools*. London: The Royal Society.

Gander, W., Petit, A., Berry, G., Demo, B., Vahrenhold, J., McGettrick, A., . . . Meyer, B. (2013). *Informatics education: Europe cannot afford to miss the boat*. Op August 2013 verkregen van <http://www.informatics-europe.org/images/documents/informatics-education-europe-report.pdf> (Report of the joint Informatics Europe & ACM Europe Working Group on Informatics Education)

Kaczmarczyk, L. & Doplick, R. (2014). Preparing students for computing workforce needs in the US. *ACM SIGCSE Bulletin*, 46(2), 8–8.

KNAW. (2012). *Digitale geletterdheid in het voortgezet onderwijs: vaardigheden en attitudes voor de 21ste eeuw*. Amsterdam: Koninklijke Nederlandse Akademie van Wetenschappen.

National Research Council. (2012). *A framework for K-12 science education: Practices, crosscutting concepts, and core ideas*. National Academies Press.

Samaey, G., Van Remortel, J., Bersini, H., Bruynseraede, Y., Dekelver, J., Laender, F. D., . . . wyffels, F. (2014). *Informaticawetenschappen in het leerplichtonderwijs*. Brussel: Koninklijke Vlaamse Academie van België voor Wetenschappen en Kunsten.

Schwill, A. (1994). Fundamental ideas of computer science. *Bulletin of the European Association for Theoretical Computer Science*, 53, 274–295

Platform Onderwijs2032 (2016). *Ons Onderwijs2032, eindadvies*. Den Haag: Platform Onderwijs2032

Steenvoorden, T. (2015). *Characterizing fundamental ideas in international computer science curricula*. Master Thesis Radboud University, The Netherlands.

Tolboom, J., Krüger, J. & Grgurina, N. (2014). *Informatica in de bovenbouw havo/vwo: naar aantrekkelijk en actueel onderwijs in informatica*. Enschede: SLO.

Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33–35.

Yadav, A., Burkhart, D., Moix, D. & Snow, E. (2015). *Sowing the seeds: A landscape study on assessment in secondary computer science education*. New York, Computer Science Teachers Association.



# Bijlagen



# Bijlage A Examenprogramma

## Informatica havo/vwo

### Het eindexamen

Het eindexamen bestaat uit het schoolexamen.

### Het schoolexamen

Het schoolexamen heeft betrekking op:

- het gehele domein A in combinatie met:
- de domeinen B tot en met F;
- **(havo:)** een keuze van één uit de domeinen G tot en met N en een keuze van één uit de domeinen O tot en met R; daarbij kan het bevoegd gezag deze keuze maken, dan wel de keuze aan de kandidaat laten;
- **(vwo:)** een keuze van vier uit de domeinen G tot en met R, waarvan minimaal één uit de domeinen G tot en met N en minimaal één uit de domeinen O tot en met R; daarbij kan het bevoegd gezag deze keuze maken, dan wel de keuze aan de kandidaat laten;
- indien het bevoegd gezag daarvoor kiest, andere vakonderdelen, die per kandidaat kunnen verschillen.

### De examenstof

#### *Kernprogramma*

#### **Domein A: Vaardigheden**

##### **Algemene vaardigheden**

##### ***Subdomein A1: Informatievaardigheden gebruiken***

1. De kandidaat kan doelgericht informatie zoeken, beoordelen, selecteren en verwerken.

##### ***Subdomein A2: Communiceren***

2. De kandidaat kan adequaat schriftelijk, mondeling en digitaal in het publieke domein communiceren over informatica gerelateerde onderwerpen.

##### ***Subdomein A3: Reflecteren op leren***

3. De kandidaat kan bij het verwerven van vakkennis en vakvaardigheden reflecteren op eigen belangstelling, motivatie en leerproces.

##### ***Subdomein A4: Oriënteren op studie en beroep***

4. De kandidaat kan aangeven op welke wijze informaticakennis in studie en beroep wordt gebruikt en kan mede op basis daarvan de eigen belangstelling voor studies en beroepen onder woorden brengen.

## **Wetenschappelijke vaardigheden**

### **Subdomein A5: Onderzoeken**

5. De kandidaat kan  
(**vwo:**) in contexten vraagstellingen analyseren, gebruik makend van relevante begrippen en theorie, vertalen in een vakspecifiek onderzoek, dat onderzoek uitvoeren, en uit de onderzoeksresultaten conclusies trekken. De kandidaat maakt daarbij gebruik van consistente redeneringen.  
(**havo:**) in contexten instructies voor onderzoek op basis van vraagstellingen uitvoeren en conclusies trekken uit de onderzoeksresultaten. De kandidaat maakt daarbij gebruik van consistente redeneringen.

### **Subdomein A6: Modelleren**

6. De kandidaat kan in contexten een relevant probleem analyseren, inperken tot een hanteerbaar probleem, vertalen naar een model, modeluitkomsten genereren en interpreteren, en het model toetsen en beoordelen. De kandidaat maakt daarbij gebruik van consistente redeneringen.

### **Subdomein A7: Waarderen en oordelen**

7. De kandidaat kan in contexten een beargumenteerd oordeel geven over een situatie in de praktijk of een technische toepassing, en daarin onderscheid maken tussen wetenschappelijke argumenten, normatieve maatschappelijke overwegingen en persoonlijke opvattingen.

## **Informatica-specifieke vaardigheden**

### **Subdomein A8: Ontwerpen en ontwikkelen**

8. De kandidaat kan in een context mogelijkheden zien voor het inzetten van digitale artefacten, deze mogelijkheden vertalen tot een doelstelling voor ontwerp en ontwikkeling, daarbij technische factoren, omgevingsfactoren en menselijke factoren betrekken, wensen en eisen specificeren en deze op haalbaarheid toetsen, een digitaal artefact ontwerpen, bij het ontwerp van een digitaal artefact keuzes afwegen via onderzoeken en experimenteren, een digitaal artefact implementeren, en de kwaliteit van digitale artefacten evalueren, en deze vaardigheden in samenhang inzetten voor het ontwikkelen van digitale artefacten.

### **Subdomein A9: Informatica hanteren als perspectief**

9. De kandidaat kan in contexten verschijnselen duiden, uitleggen en verklaren in termen van informatica, informatica-concepten herkennen en met elkaar in verband brengen, en mogelijkheden en beperkingen van digitale artefacten inschatten en beredeneren in vaktermen.

### **Subdomein A10: Samenwerken en interdisciplinariteit**

10. De kandidaat kan bij het ontwerpen en ontwikkelen van digitale artefacten op een gestructureerde wijze samenwerken in een team, en samenwerken met mensen afkomstig uit een toepassingsgebied.

### **Subdomein A11: Ethisch handelen**

11. De kandidaat kan beschrijven welke ethische normen en waarden een rol spelen bij het gebruik en de ontwikkeling van digitale artefacten, het eigen handelen expliciet vergelijken met ethische richtlijnen, en (**vwo:**) het eigen handelen kritisch analyseren en relateren aan ethische dilemma's.

### **Subdomein A12: Informatica-instrumentarium hanteren**

12. De kandidaat kan voor de informatica relevante gereedschappen hanteren, waar nodig met aandacht voor risico's en veiligheid; daarbij gaat het om (computer)apparatuur, besturingssystemen, applicaties, vaktaal, vakconventies en formalismen.

#### **Subdomein A13: Werken in contexten**

13. De kandidaat kan de in domein A genoemde vaardigheden en de in domeinen B tot en met F, en in de gekozen domeinen uit G tot en met R, genoemde concepten ten minste gebruiken in beroepscontexten, in maatschappelijke contexten en (**vwo:**) in wetenschappelijke contexten.

### **Domein B: Grondslagen**

#### **Subdomein B1: Algoritmen**

14. De kandidaat kan een oplossingsrichting voor een probleem uitwerken tot een algoritme, daarbij standaardalgoritmen herkennen en gebruiken, en de correctheid en efficiëntie van digitale artefacten onderzoeken via de achterliggende algoritmen.

#### **Subdomein B2: Datastructuren**

15. De kandidaat kan verschillende abstracte datastructuren met elkaar vergelijken op elegantie en efficiëntie.

#### **Subdomein B3: Automaten**

16. De kandidaat kan eindige automaten gebruiken voor de karakterisering van bepaalde algoritmen.

#### **Subdomein B4: Grammatica's**

17. De kandidaat kan grammatica's hanteren als hulpmiddel bij de beschrijving van talen.

### **Domein C: Informatie**

#### **Subdomein C1: Doelstellingen**

18. De kandidaat kan doelstellingen voor informatie- en gegevensverwerking onderscheiden, waaronder *zoeken* en *bewerken*.

#### **Subdomein C2: Identificeren**

19. De kandidaat kan informatie en gegevens identificeren in contexten, daarbij rekening houdend met de doelstelling.

#### **Subdomein C3: Representeren**

20. De kandidaat kan gegevens representeren in een geschikte datastructuur, daarbij rekening houdend met de doelstelling, en kan daarbij verschillende representaties met elkaar vergelijken op elegantie, efficiëntie en implementeerbaarheid.

#### **Subdomein C4: Standaardrepresentaties**

21. De kandidaat kan standaardrepresentaties van numerieke gegevens en media gebruiken en aan elkaar relateren.

#### **Subdomein C5: Gestructureerde data**

22. De kandidaat kan een informatiebehoefte vertalen in een zoekopdracht op een verzameling gestructureerde data.

## Domein D: Programmeren

### **Subdomein D1: Ontwikkelen**

23. De kandidaat kan, voor een gegeven doelstelling, programmacomponenten ontwikkelen in een imperatieve programmeertaal, daarbij programmeertaalconstructies gebruiken die abstractie ondersteunen, en programmacomponenten zodanig structureren dat ze door anderen gemakkelijk te begrijpen en te evalueren zijn.

### **Subdomein D2: Inspecteren en aanpassen**

24. De kandidaat kan structuur en werking van gegeven programmacomponenten uitleggen, en zulke programmacomponenten aanpassen op basis van evaluatie of veranderde eisen.

## Domein E: Architectuur

### **Subdomein E1: Decompositie**

25. De kandidaat kan de structuur en werking van digitale artefacten uitleggen aan de hand van architectuurelementen, dat wil zeggen in termen van de niveaulagen *fysiek*, *logisch* en *toepassingen*, en in termen van de componenten in deze lagen en hun onderlinge interactie.

### **Subdomein E2: Security**

26. De kandidaat kan enkele security-bedreigingen en veelgebruikte technische maatregelen benoemen en relateren aan architectuurelementen.

## Domein F: Interactie

### **Subdomein F1: Usability**

27. De kandidaat kan gebruikersinterfaces van digitale artefacten evalueren aan de hand van heuristieken, en vuistregels van *goed ontwerp* met betrekking tot interfaces toepassen bij ontwerp en ontwikkeling van digitale artefacten.

### **Subdomein F2: Maatschappelijke aspecten**

28. De kandidaat kan de invloed van digitale artefacten op sociale interactie en persoonlijke levenssfeer herkennen en in historisch perspectief plaatsen.

### **Subdomein F3: Privacy**

29. De kandidaat kan redeneren over de gevolgen van de veranderende mogelijkheden van digitale artefacten op de persoonlijke vrijheid.

### **Subdomein F4: Security**

30. De kandidaat kan enkele security-bedreigingen en veelgebruikte sociotechnische maatregelen benoemen en deze relateren aan sociale en menselijke factoren.

## Keuzethema's

### Domein G: Keuzethema Algoritmiek, berekenbaarheid en logica

#### **Subdomein G1: Complexiteit van algoritmen**

31. De kandidaat kan  
(**havo:**) van gegeven algoritmen de complexiteit vergelijken, en kan klassieke 'moeilijke' problemen herkennen en benoemen.  
(**vwo:**) het verschil tussen exponentiële en polynomiale complexiteit uitleggen, kan algoritmen op basis hiervan onderscheiden, en kan klassieke 'moeilijke' problemen herkennen en benoemen.

#### **Subdomein G2: Berekenbaarheid**

32. De kandidaat kan berekeningen op verschillende abstractieniveaus karakteriseren en relateren, en kan klassieke *onberekenbare* problemen herkennen en benoemen.

### **Subdomein G3: Logica**

33. De kandidaat kan eigenschappen van digitale artefacten uitdrukken in logische formules.

## **Domein H: Keuzethema Databases**

### **Subdomein H1: Informatiemodellering**

34. De kandidaat kan een informatiemodel opstellen voor een eenvoudige praktische situatie en aan de hand hiervan een database definiëren.

### **Subdomein H2: Database paradigma's**

35. De kandidaat kan naast het relationele paradigma tenminste één ander database-paradigma beschrijven en kan voor een concrete toepassing de geschiktheid van de betreffende paradigma's afwegen.

### **Subdomein H3: Linked data**

36. De kandidaat kan in een toepassing data uit verschillende databases (databronnen) met elkaar in verband brengen.

## **Domein I: Keuzethema Cognitive computing**

### **Subdomein I1: Intelligent gedrag**

37. De kandidaat kan de processen die nodig zijn voor *intelligent* gedrag beschrijven en kan analyseren hoe deze processen in de informatica ingezet kunnen worden bij het ontwikkelen van digitale artefacten.

### **Subdomein I2: Kenmerken cognitive computing**

38. De kandidaat kan de belangrijkste kenmerken van cognitive computingsystemen uitleggen, en het verschil met traditionele digitale artefacten aangeven en kan van een probleem aangeven of de oplossing ervan zich leent voor een cognitive computing-aanpak.

### **Subdomein I3: Toepassen van cognitive computing**

39. De kandidaat kan een eenvoudige toepassing realiseren met één of meer van de methodes en technologieën uit de cognitive computing.

## **Domein J: Keuzethema Programmeerparadigma's**

### **Subdomein J1: Alternatief programmeerparadigma**

40. De kandidaat kan van minimaal één extra programmeerparadigma de kenmerken beschrijven en kan programma's volgens dat paradigma ontwikkelen en evalueren.

### **Subdomein J2: Keuze van een programmeerparadigma**

41. De kandidaat kan voor een gegeven probleem een afweging maken tussen paradigma's voor het oplossen ervan.

## **Domein K: Keuzethema Computerarchitectuur**

### **Subdomein K1: Booleaanse algebra**

42. De kandidaat kan rekenen met formules in Booleaanse algebra.

### **Subdomein K2: Digitale schakelingen**

43. De kandidaat kan eenvoudige digitale schakelingen op bit-niveau construeren.

### **Subdomein K3: Machinetaal**

44. De kandidaat kan een eenvoudig programma in machinetaal schrijven aan de hand van de beschrijving van een instructieset-architectuur.

### **Subdomein K4: Variatie in computerarchitectuur**

45. De kandidaat kan variatie in computerarchitectuur verklaren in termen van technologische ontwikkelingen en toepassingsdomeinen

## **Domein L: Keuzethema Netwerken**

### ***Subdomein L1: Netwerkcommunicatie***

46. De kandidaat kan de manier waarop netwerkcomponenten met elkaar communiceren beschrijven en analyseren, en kan schalingseffecten bij communicatie herkennen, er voorbeelden van geven en de gevolgen ervan uitleggen.

### ***Subdomein L2: Internet***

47. De kandidaat kan de basisprincipes van het internet als netwerk uitleggen en aangeven welke gevolgen dit heeft voor toepassingen en voor gebruikers.

### ***Subdomein L3: Distributie***

48. De kandidaat kan vormen van samenwerking en verdeling van functies en gegevens in netwerken beschrijven.

### ***Subdomein L4: Netwerksecurity***

49. De kandidaat kan gevaren van inbreuk op gedistribueerde functies en gegevens analyseren, en maatregelen adviseren die deze inbreuk tegengaan.

## **Domein M: Keuzethema Physical computing**

### ***Subdomein M1: Sensoren en actuatoren***

50. De kandidaat kan sensoren en actuatoren waarmee een computersysteem de fysieke omgeving kan waarnemen en aansturen herkennen en functioneel beschrijven.

### ***Subdomein M2: Ontwikkeling physical computing componenten***

51. De kandidaat kan fysieke systemen en processen modelleren met het oog op *real time* besturingsaspecten en kan met behulp van deze modellen, sensoren en actuatoren een computersysteem ontwikkelen om fysieke systemen en processen te bewaken en besturen.

## **Domein N: Keuzethema Security**

### ***Subdomein N1: Risicoanalyse***

52. De kandidaat kan risico's, bedreigingen en kwetsbaarheden in een ict-toepassing analyseren en kan daarbij zowel technische als menselijke factoren betrekken.

### ***Subdomein N2: Maatregelen***

53. De kandidaat kan keuzen voor technische en organisatorische maatregelen ter vergroting van de security verklaren.

## **Domein O: Keuzethema Usability**

### ***Subdomein O1: Gebruikersinterfaces***

54. De kandidaat kan de werking van gebruikersinterfaces beschrijven en verklaren aan de hand van cognitieve en biologische modellen.

### ***Subdomein O2: Gebruikersonderzoek***

55. De kandidaat kan gebruikersinterfaces van digitale artefacten evalueren via gebruikersonderzoek.

### ***Subdomein O3: Ontwerp***

56. De kandidaat kan elementen van een gebruikersinterface ontwerpen.

## **Domein P: Keuzethema User Experience**

### ***Subdomein P1: Analyse***

57. De kandidaat kan de relatie tussen ontwerpkeuzes van een interactief digitaal artefact en de verwachte cognitieve, gedragsmatige en affectieve veranderingen of ervaringen verklaren.



**Subdomein P2: Ontwerp**

58. De kandidaat kan voor een digitaal artefact de gebruikersinteractie vormgeven, de ontwerpbeslissingen verantwoorden en voor een eenvoudige toepassing implementeren.

**Domein Q: Keuzethema Maatschappelijke en individuele invloed van informatica**

**Subdomein Q1: Maatschappelijke invloed**

59. De kandidaat kan positieve en negatieve effecten van informatica en de genetwerkte samenleving op individueel en sociaal leven verklaren en voorspellen.

**Subdomein Q2: Juridische aspecten**

60. De kandidaat kan juridische aspecten van de toepassing van informatica in de samenleving analyseren.

**Subdomein Q3: Privacy**

61. De kandidaat kan effecten van technische, juridische en sociale maatregelen voor privacy-gerelateerde kwesties onderzoeken.

**Subdomein Q4: Cultuur**

62. De kandidaat kan redeneren over de invloed van informatica op culturele uitingen.

**Domein R: Keuzethema Computational Science**

**Subdomein R1: Modelleren**

63. De kandidaat kan aspecten van een andere wetenschappelijke discipline modelleren in computationele termen.

**Subdomein R2: Simuleren**

64. De kandidaat kan modellen en simulaties construeren en gebruiken voor het onderzoeken van verschijnselen in die andere wetenschap.



# Bijlage B De opdracht aan de Vernieuwingscommissie

## Aanleiding

In aansluiting op het rapport *Digitale geletterdheid in het voortgezet onderwijs* (KNAW, 2012) van de KNAW heeft SLO onderzoek gedaan naar het functioneren van het huidige examenprogramma informatica (Tolboom et al., 2014). Dit onderzoek wees uit dat het wenselijk is om op een aantal punten tot verbeteringen te komen. Zie hiervoor de samenvatting van dit onderzoek.

## Opdracht

- De vernieuwingscommissie heeft de opdracht een nieuw examenprogramma te ontwerpen voor het vak (profiel)keuzevak informatica in de tweede fase van havo en vwo.
- Doel van de nieuwe examenprogramma's is de kwaliteit van het vak te verhogen door de eindtermen te actualiseren en te moderniseren;
- De examenprogramma's moeten globaal worden geformuleerd, zodanig dat het voor docenten duidelijk is wat met het examenprogramma inhoudelijk wordt beoogd en er voor scholen ruimte is om een eigen invulling te geven aan het programma;
- De examenprogramma's voor havo en vwo kennen voldoende onderscheid, zonder dat er sprake is van twee totaal verschillende programma's.
- Ieder examenprogramma bestaat uit enkele kerndelen en keuzedelen. De keuzedelen sluiten aan bij de karakteristieken van de vier profielen in de tweede fase. Ze zijn toegankelijk voor alle leerlingen die informatica hebben gekozen, ongeacht in welk profiel ze examen afleggen.
- De examenprogramma's zijn opgesteld op basis van de context-/conceptbenadering (Bruning & Michels, 2013).

## Randvoorwaarden

De vernieuwingscommissie moet bij de formulering van het nieuwe examenprogramma rekening houden met de volgende randvoorwaarden:

1. Het examen informatica bestaat uit een schoolexamen.
2. De examenprogramma's sluiten zo veel mogelijk aan bij nog te ontwikkelen plannen voor de onderbouw van havo en vwo.
3. De huidige studielast voor informatica blijft gehandhaafd op 440 uur (vwo) en 320 uur (havo).
4. Overladenheid van het programma moet worden voorkomen; het programma moet in de beschikbare tijd kunnen worden uitgevoerd.
5. Het examenprogramma dient didactisch neutraal te zijn. Het *wat* wordt voorgeschreven, niet het *hoe*.
6. Het nieuwe examenprogramma moet kunnen rekenen op draagvlak onder leraren. In dat verband is communicatie met de vakvereniging i&i essentieel.
7. Houd uitgevers op de hoogte van de ontwikkelingen. Methodes moeten af zijn op het moment dat het nieuwe programma wordt ingevoerd.

## **Rapport**

Eind 2015 levert de vernieuwingscommissie een rapport op met daarin:

- de explicitering van de inhoudelijke uitgangspunten van de commissie;
- een conceptexamenprogramma voor havo en vwo (de globale eindtermen);
- een toelichting op de gemaakte keuzes;
- een verantwoording van de wijze waarop draagvlak is gecreeërd onder docenten;
- de resultaten van de veldraadplegingen;

een advies over de mogelijke invoering van het programma, in het bijzonder met betrekking tot kwaliteitsborging van de onderwijspraktijk en het daarbij wenselijke tijdpad. Belangrijk punt daarbij is de mate van wenselijkheid voor het uitvoeren van (deel)pilots van het vernieuwde examenprogramma, voordat dit landelijk wordt ingevoerd.

# Bijlage C Samenstelling van de Vernieuwingscommissie

Voorzitter	Erik Barendsen	<i>Hoogleraar vakdidactiek informatica, Open Universiteit; hoogleraar bètadidactiek, Radboud Universiteit</i>
Secretaris	Jos Tolboom	<i>Leerplanontwikkelaar wiskunde en informatica, SLO</i>
Secretaris	Victor Schmidt	<i>Leerplanontwikkelaar wiskunde en informatica, SLO</i>
Lid	Martin Bruggink	<i>Vakdidacticus informatica, Technische Universiteit Delft</i>
Lid	Sjoerd Crans	<i>Toetsdeskundige wiskunde, Cito</i>
Lid	Eelco Dijkstra	<i>Vakvereniging i&amp;i, Bètapartners Amsterdam</i>
Lid	Nataša Grgurina	<i>Docent informatica, OSG Sevenwolde; vakdidacticus informatica, Rijksuniversiteit Groningen</i>
Lid	Johan Jeuring	<i>Hoogleraar softwaretechnologie voor leren en onderwijs, Universiteit Utrecht; hoogleraar softwaretechnologie Open Universiteit</i>
Lid	Stephan van Keulen	<i>Docent informatica, Krimpenerwaardcollege</i>
Lid	Miranda Valkenburg	<i>Onderwijsmanager van de opleidingen Informatica en Technische Informatica, Hogeschool Rotterdam</i>



SLO heeft als nationaal expertisecentrum leerplanontwikkeling een publieke taakstelling in de driehoek beleid, praktijk en wetenschap. SLO heeft een onafhankelijke, niet-commerciële positie als landelijke kennisinstelling en is dienstbaar aan vele partijen in beleid en praktijk.

Het werk van SLO kenmerkt zich door een wisselwerking tussen diverse niveaus van leerplanontwikkeling (stelsel, school, klas, leerling). SLO streeft naar (zowel longitudinale als horizontale) inhoudelijke samenhang in het onderwijs en richt zich daarbij op de sectoren primair onderwijs, speciaal onderwijs en voortgezet onderwijs. De activiteiten van SLO bestrijken in principe alle vakgebieden.

Piet Heinstraat 12  
7511 JE Enschede

Postbus 2041  
7500 CA Enschede

T 053 484 08 40  
E [info@slo.nl](mailto:info@slo.nl)  
[www.slo.nl](http://www.slo.nl)

 [company/slo](https://www.linkedin.com/company/slo)

 [@slocommunicatie](https://twitter.com/slocommunicatie)

**slo**