



## Stichting NIOC en de NIOC kennisbank

Stichting NIOC ([www.nioc.nl](http://www.nioc.nl)) stelt zich conform zijn statuten tot doel: het realiseren van congressen over informatica onderwijs en voorts al hetgeen met een en ander rechtstreeks of zijdelings verband houdt of daartoe bevorderlijk kan zijn, alles in de ruimste zin des woords.

De stichting NIOC neemt de archivering van de resultaten van de congressen voor zijn rekening. De website [www.nioc.nl](http://www.nioc.nl) ontsluit onder "Eerdere congressen" de gearchiveerde websites van eerdere congressen. De vele afzonderlijke congresbijdragen zijn opgenomen in een kennisbank die via dezelfde website onder "NIOC kennisbank" ontsloten wordt.

Op dit moment bevat de NIOC kennisbank alle bijdragen, incl. die van het laatste congres (NIOC2025, gehouden op donderdag 27 maart 2025 jl. en georganiseerd door Hogeschool Windesheim). Bij elkaar zo'n 1500 bijdragen!

We roepen je op, na het lezen van het document dat door jou is gedownload, de auteur(s) feedback te geven. Dit kan door je te registreren als gebruiker van de NIOC kennisbank. Na registratie krijg je bericht hoe in te loggen op de NIOC kennisbank.

Het eerstvolgende NIOC vindt plaats in 2027 en wordt dan georganiseerd door HAN University of Applied Sciences. Zodra daarover meer informatie beschikbaar is, is deze hier te vinden.

Wil je op de hoogte blijven van de ontwikkeling rond Stichting NIOC en de NIOC kennisbank, schrijf je dan in op de nieuwsbrief via

[www.nioc.nl/nioc-kennisbank/aanmelden-nieuwsbrief](http://www.nioc.nl/nioc-kennisbank/aanmelden-nieuwsbrief)

Reacties over de NIOC kennisbank en de inhoud daarvan kun je richten aan de beheerder:

R. Smedinga [kennisbank@nioc.nl](mailto:kennisbank@nioc.nl).

Vermeld bij reacties jouw naam en telefoonnummer voor nader contact.

## **CSERC: CS for Young Children**

### ***Teaching Computer Science to Young Children through Creativity: Benefits and Perspectives***

*Door: M.Giannakos, I.Jaccheri en R.Proto.*

Computer science education often faces problems related to passive teaching and curricular constraints. These problems distort the students' perception of computer science and thus lead to lack of interest in the curriculum and in related professions. The main goals of the project reported in this paper are (1) to excite and motivate students in computer science through creative activities, and (2) to introduce the idea of becoming creators of digital media through programming instead of remaining passive learners.

Based on the above goals, the presenters conducted field studies, collected data through student interviews, qualitatively analyzed the data and summarized the lessons learned through the project. Specifically, a group of researchers and artists designed and implemented two 2-day workshops involving a total of 29 students, exploring their experiences with the program. The workshops were based on the open source software Scratch, as well as the creative use of recycled materials. The qualitative approach of the research is based on data collected through interviews, photos, and observations.

The results showed that: (a) the participants regarded the workshop as an overall positive experience, (b) creativity is an excellent mean to promote and teach programming, and (c) a workshop approach raises interest in computer science among female students in particular.

[[www.nioc2013.nl](http://www.nioc2013.nl): CSERC2013\_presentation\_Gianakkos.pdf]