



Vlaanderen
is onderwijs & vorming

EU Code Week 2026: Startersgids voor scholen

10 - 25 oktober 2026

KENNISCENTRUM
DIGISPRONG

CodeWeek
Build your digital future

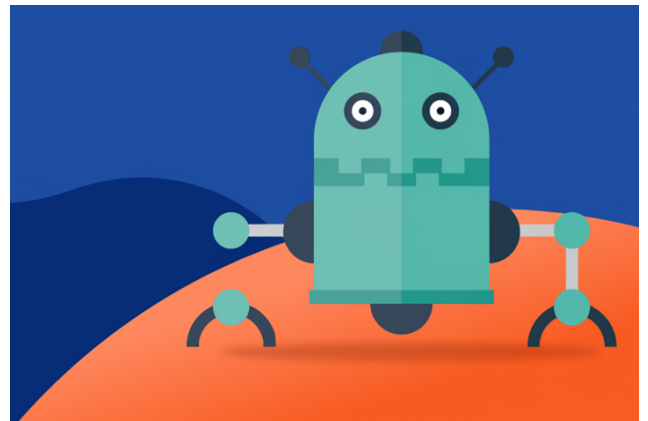
Wat is de EU Code Week en waarom zou je meedoen?

Tijdens de EU Code Week ontdekken leerlingen op een creatieve en laagdrempelige manier de wereld van programmeren, computationeel denken en algoritmes. Zo ontwikkelen ze vaardigheden die onmisbaar zijn in een steeds digitalere samenleving. De competenties die tijdens EU Code Week aan bod komen, sluiten bovendien nauw aan bij de Vlaamse eindtermen en de nieuwe minimumdoelen voor het basisonderwijs rond digitale geletterdheid en computationeel denken. In 2026 staat artificiële intelligentie (AI) centraal. Redenen genoeg dus om met computationeel denken en programmeren aan de slag te gaan.

Wat kunnen leraren en scholen doen tijdens de EU Code Week?

EU Code Week wil leerlingen sensibiliseren en inspireren om aan de slag te gaan met de basis van ICT en digitale media: programmeren. Daardoor zijn er geen strikte beperkingen rond wat je precies moet doen of hoever je kan gaan. Je kan een app, game of website ontwikkelen, robots programmeren of specifieke co-deerlessen inlassen.

Leraren kunnen deelnemen door tijdens de EU Code Week programmeerlessen te organiseren voor of met hun leerlingen, programmeerworkshops te houden, lesplannen te delen ... Maak je geen zorgen als je niet weet hoe je moet programmeren. Je kan best laagdrempelig beginnen. Principes van computationeel denken en algoritmes kunnen zelfs aangeleerd worden met pen en papier. Scholen kunnen er ook voor kiezen om een externe organisatie uit te nodigen om programmeerlessen te begeleiden.



Activiteiten rond AI-geletterdheid, het kritisch gebruiken van AI-toepassingen en het begrijpen van de achterliggende algoritmes passen ook perfect binnen EU Code Week.

EU Code Week en AI

Tijdens de EU Code Week 2026 verkennen leerlingen en leraren hoe artificiële intelligentie (AI) werkt en welke rol die technologie kan spelen in leren, creëren en programmeren. AI heeft een steeds grotere impact op onze digitale samenleving en verandert ook de manier waarop we programmeren. Nieuwe AI-tools maken het mogelijk om via natuurlijke taal code te genereren en toepassingen te ontwikkelen (ook vibe coding genoemd).

Tegelijk blijft het ontwikkelen van digitale competenties essentieel. Leerlingen leren begrijpen hoe algoritmes werken, hoe AI-systemen tot resultaten komen en welke keuzes, mogelijkheden en beperkingen ermee gepaard gaan. Zo ontdekken ze niet alleen hoe ze AI kunnen gebruiken, maar ontwikkelen ze ook het kritisch inzicht om digitale technologie verantwoord te beoordelen en toe te passen.

In een interview met Klasse licht Prof. Frank Neven van UHasselt toe [waarom computationeel denken en programmeren relevant blijven](#) voor de klaspraktijk, ook in tijden van AI.

Tips en tricks om van jouw activiteit een succes te maken

Een EU Code Week-activiteit hoeft niet ingewikkeld te zijn. Je kan bijvoorbeeld een les, workshop, project, programmeersessie, unplugged activiteit (programmeren zonder computer), uitdaging, hackathon, demonstratie of spel organiseren. Zowel een korte klasactiviteit als een groter schoolevenement komt in aanmerking.



Hou je activiteit laagdrempelig. Richt je vooral op beginners en betrek ook collega's of leerlingen zonder programmeerervaring. Vermijd een te technische aanpak en kies voor activiteiten die op een speelse manier de basisprincipes van programmeren en computationeel denken aanbrengen.



Introduceer het thema vanuit de impact van technologie op ons dagelijks leven, zoals communicatie, mobiliteit, gezondheidszorg of duurzaamheid. Zo kan je perfect deelnemen zonder programmeerkennis. Geef je les in de tweede graad van het secundair onderwijs? Dan werk je op die manier ook aan het minimumdoel rond kritisch reflecteren over de impact van digitale systemen op mens en samenleving.



Werk met vertrouwde tools en materialen. Gebruik software, apps of methodes waarmee je al ervaring hebt. Ken je een tool nog niet (goed)? Test die dan vooraf even uit.



Maak van EU Code Week meer dan een eenmalige activiteit. Bouw verder op het enthousiasme door vervolgactiviteiten te organiseren, materialen te blijven delen of een programmeer- of makersclub op te starten. Werk eventueel samen met organisaties die scholen ondersteunen rond programmeren en digitale vaardigheden.



EU Code Week leent zich uitstekend voor STEM-onderwijs en vakoverschrijdend werken. Combineer programmeren, computationeel denken en AI met wiskunde (numerieke methodes), kunst (digitale creatie, restauratie), wetenschappen (simulaties, dataverwerking of het aansturen van sensoren), talen (interactieve verhalen, taaltechnologie, vertaalapps) of andere vakken (impact van technologie op mens en maatschappij). Zo ervaren leerlingen dat digitale competenties in heel uiteenlopende contexten relevant zijn.



Registreer je activiteit op de [interactieve EU Code Week-kaart](#). Zo wordt jouw initiatief zichtbaar voor anderen. Bezorg na afloop een kort verslag en je ontvangt een virtueel certificaat. Je kan bovendien zelf certificaten afdrukken voor je leerlingen. Idealiter vindt je activiteit plaats tijdens de EU Code Week van 10 tot en met 25 oktober 2026. Maar uiteraard kan je ook daarbuiten nog aan de slag gaan.

Snel aan de slag: waar vind je materiaal, software en lesplannen?

Er zijn tal van materialen, software en lesplannen beschikbaar die je gratis en onmiddellijk kan gebruiken in de klas.



In de **inspiratiegids van het Kenniscentrum Digisprong** '[Leer je leerlingen denken als een computer](#)' worden inzichten over computationeel denken en programmeren gekoppeld aan voorbeelden uit de onderwijspraktijk. Leraren krijgen concrete tips en lesmateriaal waarmee ze in de klas aan de slag kunnen. Je vindt er ook een overzicht van organisaties waar je als leraar of school terecht kan voor nascholing en ondersteuning.



Wie de verschillende aspecten van computationeel denken wil verkennen, inclusief de **relatie met AI en algoritmes**, vindt op de [website van Dwengo](#) een ruim aanbod aan activiteiten met uiteenlopende moeilijkheidsgraden. Je vindt er in het bijzonder een webpagina met activiteiten over de [basisprincipes van AI](#) en een over [algoritmes en numerieke methodes](#).



Omdat een beeld vaak meer zegt dan woorden, kan je ook terecht op het [Archief voor Onderwijs](#) voor **audiovisueel lesmateriaal** over programmeren, algoritmes en AI.



De [EDUboxen van VRT NWS](#) zijn gratis educatieve pakketten waarmee leerlingen en leraren actuele thema's interactief kunnen verkennen. De **EDUbox Artificiële Intelligentie** laat leerlingen kennismaken met onder meer machine learning, neurale netwerken en generatieve AI. Ook de **EDUboxen rond datawijsheid en mediawijsheid/sociale media** besteden aandacht aan hoe algoritmes werken, aan digitale systemen en de impact ervan op ons dagelijks leven.



Programmeren hoeft niet altijd achter een computer te gebeuren. Met **unplugged-activiteiten** maken leerlingen kennis met computationeel denken, algoritmes en programmeerlogica. Via spellen, bewegingsactiviteiten en puzzels ontdekken ze stap voor stap de bouwstenen van een algoritme. Inspiratie vind je onder meer bij [CS Unplugged](#), [Levend Programmeren](#), [Dwengo](#) en op [KlasCement](#).



Ook op de [officiële website van EU Code Week](#) vind je een ruime **verzameling hulp- en leermiddelen, activiteiten en inspiratie** voor verschillende leeftijden en onderwijsniveaus.

In de kijker tijdens EU Code Week 2026

Webinar: Vibe coding en computationeel denken – 14 oktober 2026 | 15.00 tot 16.00 uur

Webinar met Timothy Dekeyzer en Natacha Gesquière over hoe leraren, ook **zonder programmeerkenntnis, aan de slag kunnen gaan met vibe coding**. Tegelijk staan zij stil bij het belang van computationeel denken als basis voor het begrijpen, gebruiken en kritisch beoordelen van AI. Schrijf je in via VAIA, de Vlaamse AI-academie.

Leermiddelen: Computationeel denken, programmeren en AI op KlasCement

Speciaal voor EU Code Week 2026 bundelde KlasCement meer dan 700 leermiddelen op een vernieuwde themapagina rond computationeel denken en programmeren. Daarnaast vind je er een afzonderlijke themapagina over artificiële intelligentie in het onderwijs. Beide pagina's bieden **inspiratie, lesmateriaal en praktijkvoorbeelden** voor verschillende vakken, leerjaren en onderwijsniveaus.



Platform: Digitale Wolven

Digitale Wolven biedt een online platform met kant-en-klare stappenplannen voor onder meer Scratch, ScratchJr en micro:bit. De materialen zijn laagdrempelig, gratis beschikbaar, **gekoppeld aan de mini-mumdoelen** en kunnen ook als pdf afgedrukt worden.

Wedstrijd: robotica met Dwengo

Secundaire scholen kunnen dit schooljaar deelnemen aan twee Dwengo-roboticawedstrijden: Sociale robot voor de eerste en tweede graad of Gript voor de derde graad.

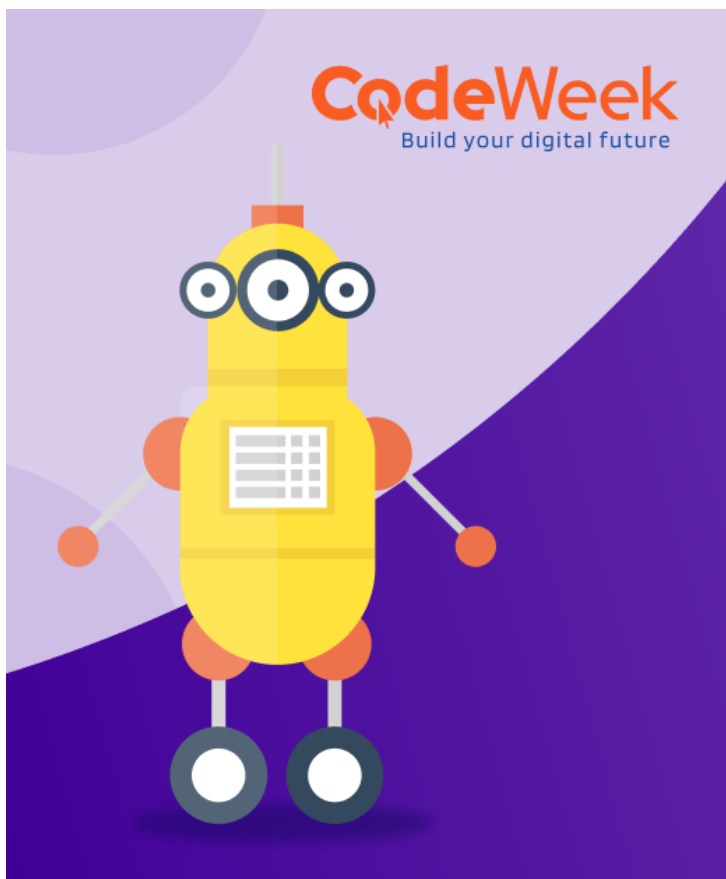
Praktische info en communicatie

EU Code Week wil een sterke gemeenschap rond programmeren, computationeel denken en digitale vaardigheden uitbouwen. Hoe meer leraren, leerlingen, scholen en klassen deelnemen, hoe groter de impact en hoe sterker de boodschap wordt verspreid. Deel daarom je activiteiten via **sociale media** en inspireer anderen om mee te doen. Gebruik daarvoor de **hashtags #CodeEU #CodeWeek #CodeWeekEU en #Codefestival**.

Alle **officiële info** vind je terug op de [website van EU Code Week](#). Je kan hier ook je **eigen event toevoegen** via de [evenementenpagina](#).

In 2026 organiseren we in Vlaanderen geen fysiek **Codefestival** als studiedag. Vlaamse initiatieven, inspirerende voorbeelden en lesmaterialen rond programmeren en computationeel denken blijven we wel op de [Codefestivalwebsite](#) verzamelen. Zo blijft de website een centrale plek om inspiratie, activiteiten en leermiddelen te vinden.

In België wordt EU Code Week gecoördineerd door Digitale Wolven (contact: info@digitalewolven.be). Je kan er terecht voor vragen, ondersteuning en inspiratie. Daarnaast bouwen zij aan een netwerk van **Code Week-ambassadeurs en Leading Teachers**, die scholen en leraren inspireren en ondersteunen bij Code Week-activiteiten.



Colofon

Productcoördinatie en redactie: Jan De Craemer

Eindredactie en vormgeving: Birthe Van Der Veken

Datum van uitgave: september 2026

Depotnummer: D/2026/3241/333

Disclaimer: Sommige rechten voorbehouden. Hoewel aan de totstandkoming van deze uitgave de uiterste zorg is besteed, zijn de auteurs, redacteurs en uitgever van het Kenniscentrum Digisprong niet aansprakelijk voor eventuele fouten of onvolkomenheden. Fout gevonden? Vraag of opmerking? Laat het ons weten: kenniscentrumdigisprong@ond.vlaanderen.be.

Auteursrechten: De inhoud van deze toolkit is gepubliceerd onder Public Domain. De afbeeldingen zijn eigendom van EU Code Week, het Kenniscentrum Digisprong of Getty Images.