

**PTA Dienstverlening & Producten, Keuzevak Digi-spel**  
**Leerweg: Leerjaar 3 en 4 BBL & KBL – Cohort 2018-2020**

<i>Periode</i>	<i>Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?</i>	<i>Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?</i> <sup>1</sup>	<i>Toetsvorm, -duur (en evt. toets-code)</i> <sup>2</sup>	<i>Herkansing ja/nee?</i>	<i>Weging</i>
Lj 3 of Lj 4	K/D&P/1.1 In opdracht een digitaal, educatief spel zelf bedenken	Verdiepen in de kenmerken van gamen, een goede game, het effect van geweld in games en gameverslaving Inventariseren van de wensen en eisen van de opdrachtgever. Oefenen met een ontwerpprogramma. Basiskennis	HD	n.v.t.	n.v.t.
Lj 3 of Lj 4	K/D&P/1.1 In opdracht een digitaal, educatief spel zelf bedenken K/D&P/1.2 het spel maken	Maken van een verhaal, ontwerp en een storyboard. Maken van een (educatief) spel en aanpassen aan de wensen van de opdrachtgever of aan de eigen voorkeur. Praktijkaart 1, 2 en 3	PO 1 praktisch	nee	40 %
Lj 3 of Lj 4	K/D&P/1.3 het spel demonstreren en presenteren	Een presentatie aan de opdrachtgever met een demonstratie van het gemaakte spel. De educatieve elementen in het spel kunnen toelichten. Taak 6 en Praktijkaart 1, 2 en 3	PO 2 praktisch	nee	20 %
Lj 3 of Lj 4	K/D&P/1.1 K/D&P/1.2 K/D&P/1.3	Theorie- en vaardighedentoets	SE schriftelijk 120 min.	ja	40 %
<b>Berekening cijfer schoolexamen: (PO 1 x 40%) + (PO 2 * 20%) + (SE x 40%) = Eindcijfer keuzevak Digi-spel</b>					
<b>Berekening SE Eindcijfer Keuzevak: (PSE Kv1 X 50%) + (PSE Kv2 X 50%)</b>					

<sup>1</sup> Een omschrijving van de onderwijshoud waarmee de leerling zich voorbereidt op de toets.

<sup>2</sup> PTA code van de school