

PTA		Keuzevak Digi-spel		Leerweg: GTL		2020 - 2022	
Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen? ¹	Toetsvorm, -duur (en evt. toets-code) ²	Herkansing ?	Weging		
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 taken 1-2-3-4	HD	nvt	---		
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. Praktijkkartaat 1, 2 en 3	PO 1	Ja	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 5-6 en Praktijkkartaat 1, 2 en 3 Portfolio bijwerken	PO 2	Ja	20 %		
Lj 3 of Lj 4	K/D&P/1.1 K/D&P/1.2 K/D&P/1.3	Theorie- en vaardighedentoets	PSE	ja	40 %		
Berekening cijfer schoolexamen: (PO 1 x 40%) + (PO 2 x 20%) + (PSE x 40%) = Eindcijfer keuzevak Digi-spel							
Berekening combinatiecijfer keuzevakken: ((eindcijfer Keuzevak 1) + (eindcijfer Keuzevak 2) / 2							

¹ Een omschrijving van de onderwijsinhoud waarmee de leerling zich voorbereidt op de toets.

² PTA code van de school