

Module Foodtruck

Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
Leerjaar 3-4	P/D&P/3.2 Een product maken	<ul style="list-style-type: none"> • Werktekeningen lezen en begrijpen. • Een product in elkaar zetten. • Een product maken met gereedschappen en machines. • Gereedschappen en machines veilig gebruiken. 	PO1	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/1.3 Werkzaamheden rond hospitality uitvoeren	<ul style="list-style-type: none"> • Een gerecht bereiden. 	PO2	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/4.2. Een film maken	<ul style="list-style-type: none"> • Een script, storyboard en draaiboek maken. • Filmopnamen maken. • Beelden monteren tot een samenhangend geheel. 	P03	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/2.1, 2.2, 2.3 Presenteren, promoten, verkopen	<ul style="list-style-type: none"> • Publiek enthousiast maken voor je bedrijf en product. 	P04	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/1.4 óf 3.2.5 Maak een instructiekaart	<ul style="list-style-type: none"> • Maak een instructiekaart voor een hygiënische keuken óf veilig gebruik van gereedschappen in de werkplaats. 	PSE	Ja	20%

Berekening eindcijfer schoolexamen:
Module Foodtruck + Module Festival + Funpark = Eindcijfer Dienstverlening & Producten

Thema: Festival

Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
Leerjaar 3-4	P/D&P/3.2 Een product maken	<ul style="list-style-type: none"> • Werktekeningen lezen en begrijpen. • Een product in elkaar zetten. • Een product maken met gereedschappen en machines. • Gereedschappen en machines veilig gebruiken. 	PO1	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/1.3 Werkzaamheden rond hospitality uitvoeren	<ul style="list-style-type: none"> • Een gerecht bereiden. 	PO2	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/3.1 Een product ontwerpen, tekenen en printen in 3D	<ul style="list-style-type: none"> • Een product ontwerpen, tekenen en verbeteren in een 3D-tekenprogramma. • Dit product printen in 3D. 	P03	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/1.2 Een activiteit organiseren	<ul style="list-style-type: none"> • Een activiteit plannen en voorbereiden. • Een programma en draaiboek maken voor een event . 	P04	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/1.1, 1.2, 3.1 en 4.1 Kennis toetsen	<ul style="list-style-type: none"> • Kennis en vaardigheidstoets 	PSE	Ja	20%

Berekening eindcijfer schoolexamen:

Module Foodtruck + Module Festival + Funpark = Eindcijfer Dienstverlening & Producten

Thema: Funpark

Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
Leerjaar 3-4	P/D&P/3.2 Een product maken	<ul style="list-style-type: none"> • Werktekeningen lezen en begrijpen. • Een product in elkaar zetten. • Een product maken met gereedschappen en machines. • Gereedschappen en machines veilig gebruiken. 	PO1	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/1.3 Werkzaamheden rond hospitality uitvoeren	<ul style="list-style-type: none"> • Een gerecht bereiden. 	PO2	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/4.3 Een website ontwerpen en maken	<ul style="list-style-type: none"> • Een ontwerp voor een website maken • Een begroting voor een website maken. • Een website maken en presenteren. 	P03	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P1.2 Een activiteit organiseren	<ul style="list-style-type: none"> • Een schoolreis naar een attractiepark organiseren 	P04	Nee	20%
Leerjaar 3-4	P/D&P/1.1 t/m 4.3 LOB Dossier	<ul style="list-style-type: none"> • Een LOB Dossier maken van je ervaringen bij D&P dit schooljaar. Daarin komt iets over jouw kwaliteiten, passie, uitdagingen, ontdekkingen en netwerk. 	PSE	Ja	20%

Berekening eindcijfer schoolexamen:
Module Foodtruck + Module Festival + Funpark = Eindcijfer Dienstverlening & Producten

