

D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader/Mavo 2022-2024

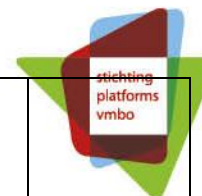
PTA Keuzevak: Digispel (D&P)

| Periode | Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?¹ | Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?² | Toetsvorm en code³ | Herkansing ja/nee? | Weging |
|--------------------|--|--|--|-------------------------------|---------------|
| Leerjaar 3 of 4 | K/D&P/1.1 In opdracht een digitaal, educatief spel bedenken | De wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren. Een spelvorm kiezen die bij de wensen past. Een verhaal voor een spel bedenken (KT), aan de hand van instructies een storyboard samenstellen (Mavo) Een storyboard samenstellen. | PO1 | Nee | 20 |
| Leerjaar 3 of 4 | K/D&P 1.2 Het spel maken | De ideeën voorleggen aan de opdrachtgever en deze toelichten. De reactie van de opdrachtgever verwerken (Kader, MAVO), onder begeleiding verwerken (BB) Een spel maken. | PO2 | Nee | 40 |
| | K/D&P1.3 Het spel demonstreren en spelen | Het spel uittesten. Het ontwikkelde spel bijstellen (Kader/Mavo), aan de hand van | PO3 | Nee | 40 |

¹ Incl. eindtermcodes examenprogramma

² Een omschrijving van de onderwijsinhoud waarmee de leerling zich voorbereidt op de toets.

³ PTA code van de school



| | | | | | |
|--------------------|--|---|--|--|--|
| Leerjaar 3 of 4 | | instructies (BB) De opdracht presenteren aan de opdrachtgever De educatieve elementen in het spel toelichten. | | | |
|--------------------|--|---|--|--|--|

| |
|--|
| |
|--|

Berekening cijfer schoolexamen: $1x PO1 + 2x PO2 + 2x PO3 =$ Eindcijfer SE keuzevak Digispel