

D&P: Keuzevakken      Leerweg: Basis/Kader/Mavo 2023-2025

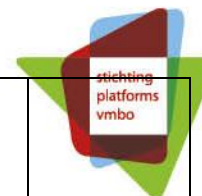
**PTA Keuzevak: Digispel (D&P)**

<b>Periode</b>	<b>Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?<sup>1</sup></b>	<b>Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?<sup>2</sup></b>	<b>Toetsvorm en code<sup>3</sup></b>	<b>Herkansing ja/nee?</b>	<b>Weging</b>
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	ja	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	ja	40%
	K/D&P1.3 Het spel demonstreren en spelen	Het spel uittesten. Het ontwikkelde spel bijstellen (Kader/Mavo), aan de hand van	PO3	ja	40%

<sup>1</sup> Incl. eindtermcodes examenprogramma

<sup>2</sup> Een omschrijving van de onderwijsinhoud waarmee de leerling zich voorbereidt op de toets.

<sup>3</sup> PTA code van de school



Leerjaar 3 of 4		instructies (BB) De opdracht presenteren aan de opdrachtgever De educatieve elementen in het spel toelichten.			
<b>Berekening cijfer schoolexamen: <math>(PO1*0.2) + (PO2 \times 0.4) + (PO3*0.4) =</math> Eindcijfer SE keuzevak Digispeel</b>					