

PTA	Dienstverlening en Producten		Leerweg: KBL		2025-2027	
Thema: Festival						
Thema: Hotel						
	Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
D&P Profielmodule A: Het organiseren van een activiteit (1915)						
	Leerjaar 3 of 4	P/D&P/1.3 Werkzaamheden rond hospitality uitvoeren.	Een gerecht bereiden en uitserveren aan een publiek op een gastvrije manier.	PO1	Ja	25%
	Leerjaar 3 of 4	P/D&P/1.2 een activiteit organiseren.	Je gaat een event plannen, organiseren en uitvoeren.	PO2	Ja	25%
	Leerjaar 3 of 4	P/D&P/1.2 Een kostenberekening maken.	Een kostenberekening voor een festival maken	PO3	Ja	25%
	Leerjaar 3 of 4	P/D&P/1.1, 1.2 en 1.3 Theorie van module A.	Een PSE van theoretische kennis en praktische vaardigheden uit profielmodule A.	PSE	Ja	25%
D&P Profielmodule B: Presenteren, promoten en verkopen (1902)						
	Leerjaar 3-4	P/D&P/2.2 Een gesprek voeren	Je gaat een verkoopgesprek voeren met een klant of bedrijf om een product of dienst te verkopen.	P01	Ja	34%
	Leerjaar 3-4	P/D&P/2.1 Publiceren en delen	voor een bepaald doel en een bepaalde doelgroep een media-uiting maken zoals een social media bericht of een podcast.	P02	Ja	33%
	Leerjaar 3-4	P/D&P/2.1, 2.2 en 2.3 en P/D&P/3.1, 3 Theorie van profielmodule B	Een combinatie van theoretische kennis en praktische vaardigheden rond module 2 en 3 wordt getoetst.	PSE	Ja	33%
D&P Profielmodule C: Een product maken en verbeteren						
	Leerjaar 3-4	P/D&P/3.1 Een 3D product maken en verbeteren.	Een product ontwerpen, tekenen en verbeteren en eventueel printen in een 3D-tekenprogramma.	PO1	Ja	34%
	Leerjaar 3-4	P/D&P/3.2. Een prototype maken en verbeteren.	- Werktekeningen lezen en begrijpen. - Een product in elkaar zetten. - Een product maken met gereedschappen en machines. - Gereedschappen en machines veilig gebruiken.	PO2	Ja	33%
	Leerjaar 3 of 4	P/D&P/3.1, 3.2 Theorie van module C.	Een PSE van theoretische kennis en praktische vaardigheden uit profielmodule C.	PSE	Ja	33%
D&P Profielmodule D: Multimediale productie maken						
	Leerjaar 3 of 4	P/D&P/4.2. Een film maken.	Een script, storyboard, draaiboek, filmopmaken en montage maken.	PO1	Ja	25%
	Leerjaar 3 of 4	P/D&P/4.1 Een digitaal ontwerp maken.	informatie verwerken en deze vormgeven in een lay-out.	P02	Ja	25%
	Leerjaar 3 of 4	P/D&P/4.3 Een website ontwerpen en maken.	Een website ontwerpen en maken.	P03	Ja	25%
	Leerjaar 3 of 4	P/D&P/4.1, 4.2, 4.3 Theorie van module D.	Een combinatie van theoretische kennis en praktische vaardigheden uit profielmodule D.	PSE	Ja	25%
Berekening eindcijfer schoolexamen D&P BB 2024-2026: Gemiddelde Cijfers Profielmodule A + B + C + D = SE eindcijfer praktijkvak Dienstverlening & Producten. Herkansingsregeling: Als alle profielmodulen zijn afgerond en becijferd mag in overleg met de docent D&P een gedeelte of een gehele van één profielmodule (letter) herkanst worden.						

D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader 2025-2027					
PTA Keuzevak: milieu, hergebruik en duurzaamheid					
Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen? ¹	Toetsvorm en code ²	Herkansing ja/nee?	Weging
Leerjaar 3 en 4	K/D&P/7.1 Duurzaam consumeren in de persoonlijke leefomgeving.	Simuleren van de thuissituatie.	PO1	Ja	50%
Leerjaar 3 en 4	K/D&P/7.2 Afvalstromen herkennen en benoemen.	Herkennen, toepassen in de omgang met afvalstromen; Huisraad, grofvuil, bouw en sloopafval, GFT, restafval.	PO2	Ja	50%
Leerjaar 3 en 4	K/D&P/7.3 Producten recyclen en verkopen.	Creëren innoveren; afvalstromen recyclen en verkoop klaarmaken.	HD		O/V/G
Berekening cijfer schoolexamen: Kv 1 + Kv 2 +Kv 3 : 3 = Eindcijfer SE keuzevak D&P					

D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader 2025-2027					
PTA Keuzevak: Actief in de natuur *					
Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
4	16.1 Recreatieve activiteiten in de natuur actief organiseren en begeleiden.	Sportieve en recreatieve groepsactiviteit voorbereiden (met een draaiboek) en uitvoeren.	PO1	Ja	50%
4	16.2 Recreanten informeren over het natuurlijke werkterrein, haar uitdagingen en gevaren, en maatregelen noemen om (persoonlijke of materiële) schade door natuurkrachten te beperken.	Theorie opdrachten over de natuur maken. Opgedane theorie overdragen op anderen tijdens de praktijkdagen d.m.v. een zelfgemaakt instructieboekje.	PO2	Ja	50%
4	16.3 In samenhang met andere gebruikers en beroepsbeoefenaren in de natuurlijke omgeving, de natuur optimaal en duurzaam gebruiken.	Een digitaal portfolio met reflectie op de praktijkdagen wekelijks bijhouden en presenteren aan eigen ouders (op uitnodiging).	HD	Nee	O/V/G
*uit VMBO-profiel Groen					
Berekening cijfer schoolexamen: Kv 1 + Kv 2 +Kv 3 : 3 = Eindcijfer SE keuzevak D&P					

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

² PTA code van de school

D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader/Mavo 2025-2027					
PTA Keuzevak: Evenementen *					
Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
Leerjaar 3 of 4	K/HBR/4.1 Mede organiseren van een kleinschalig evenement.	- Een planning maken. - Een draaiboek maken. - Een eenvoudige begroting maken. - Assisteren bij het maken van afspraken.	PO1	Ja	50%
Leerjaar 3 of 4	K/HBR/4.2 Assisteren bij een kleinschalig evenement.	- Kleinschalig evenement opbouwen en afbouwen. - Een bijdrage leveren aan diverse activiteiten tijdens het evenement - Doelmatig communiceren volgens afspraak in draaiboek.	PO2	Ja	50%
*Uit VMBO-profiel Horeca, Bakkerij en Recreatie					
Berekening cijfer schoolexamen: 1x PO1 + 1x PO2 : 2 = Eindcijfer SE keuzevak Evenementen					

D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader/Mavo 2025-2027					
PTA Keuzevak: Gastheerschap *					
Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
Leerjaar 3 of 4	P/HBR/1.1 een bijdrage leveren aan de bedrijfsvoering binnen een Horeca-, Bakkerij- en Recreatie omgeving.	- bedrijfsformules vormgeven en realiseren, herkennen en benoemen. - Administratieve handelingen uitvoeren, een prijs bepalen en offertes vergelijken. - promotionele activiteiten opzetten en uitvoeren m.b.v de marketingmix.	PO1	Ja	25%
Leerjaar 3 of 4	P/HBR/1.2 een bijdrage leveren aan een aangenaam verblijf en de verzorging van de gasten.	- Gastheerschap toepassen. - Een gastenverblijf inrichten. - Een menu en drankenkaart maken. - Draag- en serveermethoden uitvoeren.	PO2	Ja	25%
Leerjaar 3 of 4	P/HBR/1.3 een bijdrage leveren aan het uitvoeren van dagelijkse facilitaire werkzaamheden.	Gastenruimtes prepareren en onderhouden.	PO3	Ja	25%
Leerjaar 3 of 4	P/HBR/1.4 een bijdrage leveren aan het serveren van kleine gerechten en dranken.	Enkelvoudige gerechten en snacks (en dranken) uitserveren.	PO4	Ja	25%
*Uit VMBO-profiel Horeca, Bakkerij en Recreatie					
Berekening cijfer schoolexamen: PO1 + PO2 + PO3 + PO4 : 4 = Eindcijfer SE keuzevak Gastheerschap					

D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader/Mavo 2025-2027					
PTA Keuzevak: Digispel *					
<i>Periode</i>	<i>Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?</i>	<i>Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?</i>	<i>Toetsvorm en code</i>	<i>Herkansing ja/nee?</i>	<i>Weging</i>
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 - Een storyboard samenstellen.	PO1	Ja	34%
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 in het spel. - Een spel maken.	PO2	Ja	33%
Leerjaar 3 of 4	K/D&P1.3 Het spel demonstreren en spelen	- Het spel uittesten. - Het ontwikkelde spel bijstellen (Kader/Mavo), aan de hand van instructies (BB) - De opdracht presenteren aan de opdrachtgever en de educatieve elementen in het spel toelichten.	P03	Ja	33%
*Uit VMBO-profiel Dienstverlening & Producten					
Berekening cijfer schoolexamen: PO1 + PO2 + PO3 :3 = Eindcijfer SE keuzevak Digispel					

D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader/Mavo 2025-2027					
PTA Keuzevak: Innovatie & Prototyping *					
<i>Periode</i>	<i>Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?</i>	<i>Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?</i>	<i>Toetsvorm en code</i>	<i>Herkansing ja/nee?</i>	<i>Weging</i>
	K/MVI/13.1 een maatschappelijk probleem analyseren en beschrijven K/MVI/13.2 oplossingen bedenken en uitwerken door middel van een creatief proces en daarbij het gebruik maken van moderne technieken beargumenteren.	Brainstormen, kiezen, onderzoeken, schetsen, delen.	PO1	Ja	34%
	K/MVI/13.3 een (deels) werkend prototype maken.	Een prototype maken.	PO2	Ja	33%
	K/MVI/13.4 een prototype testen, evalueren en verbeteren.	Testen, feedback vragen en verbeteren.	P03	Ja	33%
*Uit VMBO-profiel Media, Vormgeving en ICT					
Berekening cijfer schoolexamen: PO1 + PO2 + PO3 :3 = Eindcijfer SE keuzevak Innovatie & Prototyping					

D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader/Mavo 2024-2026					
PTA Keuzevak: Kunstvak informatie, creatie en presentatie *					
Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
Leerjaar 3 of 4	K/D&P/1.1 Informatie geven over voorstellingen.	- Verschillende stromingen, richtingen en genres binnen de kunst rondom thema's zoals AI herkennen en benoemen. - Voorstellingen zien en horen en de betekenis van de voorstellingen bevragen en benoemen en aangeven hoe dit wordt gedaan. - Voorstellingen zien en horen, en anderen informeren over de inhoud, functie en betekenis.	PO1	Nee	34%
Leerjaar 3 of 4	K/D&P 1.2 Een artistiek product binnen de podiumkunsten maken .	- Aan de hand van gegeven criteria een themakeuze maken voor het creëren van een artistiek kunstcreatie met een boodschap, emotie of gedachte. De creatie heeft een fysieke en digitale component. - Muziek, decorontwerp, kostuumontwerp en/of beeldmateriaal selecteren voor het artistieke product. - Stromingen, richtingen en genres binnen de kunst gebruiken in een eigen artistiek product.	PO2	Nee	33%
Leerjaar 3 of 4 Leerjaar 3 of 4	K/D&P1.3 In groepsverband het zelfgecreëerde artistieke product instuderen en presenteren .	- In groepsverband het zelfgecreëerde artistieke product instuderen (zorg dat alles werkt). - Het zelfgecreëerde product in groepsverband presenteren. - De inhoud en betekenis van het zelfgecreëerde product toelichten.	P03	Ja	33%
*Uit het VMBO-profiel Dienstverlening & Producten					
Berekening cijfer schoolexamen: 1x PO1 + 2x PO2 + 2x PO3 = Eindcijfer SE keuzevak Kunstvak informatie, creatie en presentatie.					

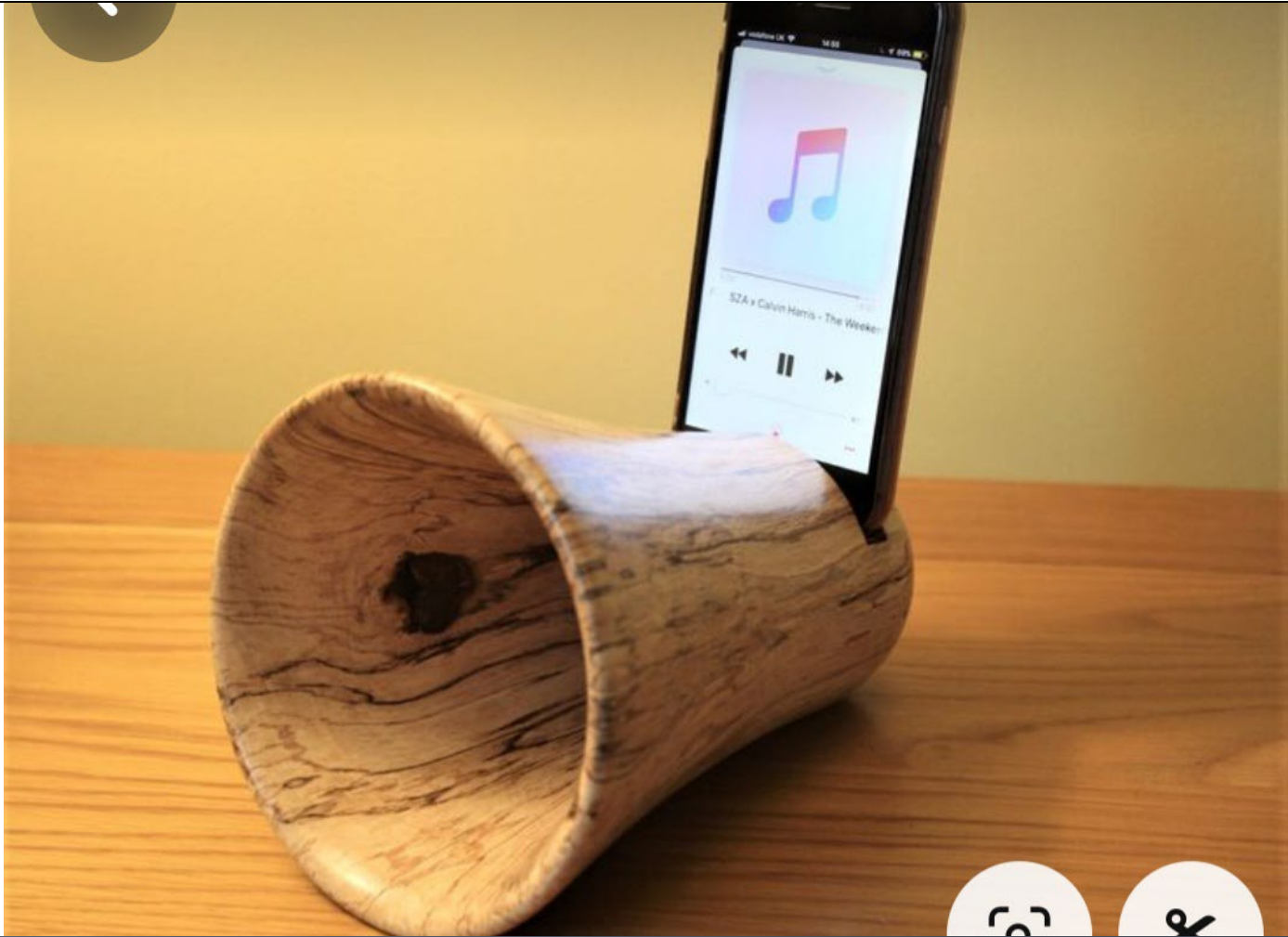


AI kunst



miniatuur









D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader/Mavo 2025-2027					
PTA Keuzevak: Kunstvak informatie, creatie en presentatie *					
Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
Leerjaar 3 of 4	K/D&P/1.1 Informatie geven over voorstellingen.	- Verschillende stromingen, richtingen en genres binnen de kunst rondom thema's zoals AI herkennen en benoemen. - Voorstellingen zien en horen en de betekenis van de voorstellingen bevragen en benoemen en aangeven hoe dit wordt gedaan. - Voorstellingen zien en horen, en anderen informeren over de inhoud, functie en betekenis.	PO1	Ja	34%
Leerjaar 3 of 4	K/D&P 1.2 Een artistiek product binnen de podiumkunsten maken .	- Aan de hand van gegeven criteria een themakeuze maken voor het creëren van een artistiek kunstcreatie met een boodschap, emotie of gedachte. De creatie heeft een fysieke en digitale component. - Muziek, decorontwerp, kostuumontwerp en/of beeldmateriaal selecteren voor het artistieke product. - Stromingen, richtingen en genres binnen de kunst gebruiken in een eigen artistiek product.	PO2	Ja	33%
Leerjaar 3 of 4	K/D&P1.3 In groepsverband het zelfgecreëerde artistieke product instuderen en presenteren .	- In groepsverband het zelfgecreëerde artistieke product instuderen (zorg dat alles werkt). - Het zelfgecreëerde product in groepsverband presenteren. - De inhoud en betekenis van het zelfgecreëerde product toelichten.	PO3	Ja	33%
*Uit het VMBO-profiel Dienstverlening & Producten					
Berekening cijfer schoolexamen: PO1 + PO2 + PO3 : 3 = Eindcijfer SE keuzevak Kunstvak informatie, creatie en presentatie.					

D&P: Keuzevakken Leerweg: Basis/Kader/Mavo 2025-2027					
PTA Keuzevak: Dronetechniek *					
Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm en code	Herkansing ja/nee?	Weging
Leerjaar 3 of 4	K/D&P/1.1 Het onderscheiden van de type drones en het kennen van de principes van het vliegen, de techniek van vluchtsensoren en de toepassingsmogelijkheden daarvan.	- Benoemen uit welke (technische) onderdelen een drone is opgebouwd en kent de functie daarvan. - De hoofdgroepen van drones (typen) en hun vluchtsensoren onderscheiden en kent de eigenschappen. - Op basis van de eigenschappen voorbeelden benoemen van de toepassing van drones in verschillende (beroeps)situaties en sectoren.	PO1	Ja	34%
Leerjaar 3 of 4	K/D&P 1.2 Het kennen van de wet- en regelgeving die geldt voor het vliegen met drones.	- De basis luchtvaart wet- en regelgeving die geldt voor het veilig inzetten van een drone noemen. - De basiskenmerken van een vluchtlocatie in kaart brengen en risico's voor de vlucht benoemen.	PO2	Ja	33%

PTA Keuzevak Robotica		Leerweg: BK		2025-2026	
Periode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen?	Inhoud onderwijsprogramma; wat ga je hiervoor doen?	Toetsvorm, -duur (en evt. toets-code)	Herkansing ja/nee?	Weging
Lj 4	K/D&P/2.1 oriëntatie op moderne technische toepassingen	Verdiepen in de mogelijkheden en sensoren die in de robotica worden toegepast. Basiskennis opdrachten.	PO1	Ja	20 %
Lj 4	K/D&P/2.2 eenvoudige schakelingen bouwen	Onderzoeken en toepassen van diverse technische schakelingen en tekeningen. Praktijkkartaat opdracht.	HD	Ja	O/V
Lj4	Ontwerpen van een robot	Eigen ontwerp maken en toepassing bedenken van een robot met een maatschappelijke functie. Ontwerpschetsen, lijst van benodigdheden.	HD	Ja	O/V
Lj 4	K/D&P/2.3 een geprogrammeerde handeling door een robot laten uitvoeren	Bouwen van de robot en programmeren van de software om de robot te laten werken. Testen van de robot.	PO 2	Ja	60%
Lj 4	K/D&P/2.1 K/D&P/2.2 K/D&P/2.3	Door middel van een promofilm de robot opleveren. Portfolio bijwerken	PO3	ja	20%
Berekening cijfer schoolexamen: (PO 1 X 2 + PO 2 x6 + PO3 x 2) / 10 = Eindcijfer keuzevak Robotica					
		De onderdelen van een vluchtplan benoemen en kan een pre-vluchtplan lezen.			
Leerjaar 3 of 4 Leerjaar 3 of 4	K/D&P1.3 Interpreteren van een eenvoudig vluchtplan en daarvoor een ontwerp maken .	- Een eenvoudig vluchtplan interpreteren en op basis daarvan een drone in de lucht brengen in een beroeps situatie. - Voor de locatie relevante informatie verwerken in een eigen vluchtplan en op basis daarvan een drone in de lucht brengen in een beroepssituatie. Zoals defensie, zorg of logistiek.	P03	Ja	33%
*Uit VMBO-profiel Produceren, Installeren en Energie					
Berekening cijfer schoolexamen: 1x PO1 + 2x PO2 + 2x PO3 = Eindcijfer SE keuzevak Dronetechniek					