

Vak	Informatietechnologie	Schooljaar	2020-2022
Leerjaar	3	Leerweg	GL

Toets Code	Periode	Toetsvorm	Omschrijving	Examen-eenheid	Tijd	Weging in %	Herkansbaar	Tevens overgangstoets
3GL-inft-01	3	Werkstuk digitaal (Praktijk opdracht)	Website maken	IT/ 1,2,3,4,5,6,7	6 uur	10%	NEE	JA
3GL-inft-02	4	Werkstuk digitaal (Praktijk opdracht)	Tekst verwerken	IT/ 2,3	45 min	5%	JA	JA
3GL-inft-03	4	Werkstuk digitaal (Praktijk opdracht)	Spreadsheet verwerken	IT/ 2,3,4	45 min	5%	JA	JA
3GL-inft-04	4	Werkstuk digitaal (Praktijk opdracht)	Presentatie	IT/ 2,3	45 min	5%	JA	JA
3GL-inft-05	5	Werkstuk digitaal (Praktijk opdracht)	Tekenen, 3D ontwerpen	IT/ 1,2,3,6	90 min	10%	NEE	JA
3GL-inft-05	5	Werkstuk digitaal (Praktijk opdracht)	Film maken	IT/ 1,2,3	90 min	10%	NEE	JA
3GL-inft-06	5	Werkstuk digitaal (50% Praktijk opdracht) + Schriftelijk Tentamen 50%	PC opbouw <i>Benamen van onderdelen en uitgebreide functieomschrijving.</i> <i>Pc samenstellen, randapparatuur aansluiten en software installeren.</i>	IT/ 2,3,4,5,6	90 min	5% + 5%	NEE	JA

Vak	<i>Informatietechnologie</i>	Schooljaar	2020-2022
Leerjaar	4	Leerweg	GL

Toets Code	Periode	Toetsvorm	Omschrijving	Examen-eenheid	Tijd	Weging in %	Herkansbaar
4GL-inft-07	6	Werkstuk digitaal (Praktijk opdracht)	Robotica	IT/ 1,4,7	15 uur	15%	JA
4GL-inft-08	7	Werkstuk digitaal (Praktijk opdracht)	Game ontwikkelen	IT/ 1,2,3,4,5,7	15 uur	15%	JA
4GL-inft-09	8	Werkstuk digitaal (Praktijk opdracht)	<p>Project</p> <p><i>Leerlingen kiezen eigen project. Deze project voer de leerling alleen uit. De leerling gebruikt de kennis van vaardigheden die hij/zij afgelopen jaren bij inft. heeft verworven</i></p>	IT/ 1,2,3,4,5,6,7,	24 uur	15%	NEE
SE-eindcijfer							
Met de schoolexamens van leerjaar 3 en leerjaar 4 samen wordt het volledige eindcijfer opgebouwd (100%)						100%	