

**PTA Nederlands vmbo leerjaar 3 kbl en bbl E&O/ MVI/
D&P/ ZW 2018-2019**

Periode	Magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Herkansing	Weging
					ja/nee	
Leerjaar 3	101	NE/K/2 NE/K/3 NE/K/7	Creatief schrijven	schriftelijk	ja	1
	102	NE/K/2 NE/K/3	Taalverzorging - grammatica	schriftelijk	ja	2
	103	NE/K/1 NE/K/2 NE/K/3 NE/K/7	Zakelijk schrijven - formulier	schriftelijk	ja	1
	104	NE/K/2 NE/K/3 NE/K/6	Fictie toepassen verhaal 1	schriftelijk	ja	2
	105	NE/K/1 NE/K/2 NE/K/3 NE/K/7	Zakelijk schrijven - overtuigende tekst	schriftelijk	ja	1
	106	NE/K/2 NE/K/3 NE/K/5	Spreekvaardigheid (presenteren)	mondeling	nee	3
	107	NE/K/1 NE/K/2 NE/K/3 NE/K/7	Zakelijk schrijven - zakelijke e-mail	schriftelijk	ja	1
	108	NE/K/1 NE/K/2 NE/K/3 NE/K/7	Zakelijk schrijven - zakelijke brief	schriftelijk	ja	1
	109	NE/K/2 NE/K/3 NE/K/6	Fictie toepassen verhaal 2	schriftelijk	ja	2
	110	NE/K/2 NE/K/3	Woordenschat	schriftelijk	ja	1
	111	NE/K/2 NE/K/3 NE/K/6	Begrijpend Lezen	schriftelijk	ja	3
	112	NE/K/2 NE/K/3 NE/K/4	Kijk- en Luistertoets	schriftelijk	nee	2

PTA ENGELS Leerjaar 3 basis en kader

Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Herkansing	weging	
					ja/nee		
nvt	1	K4	Lezen	Teksten, boeken, (nieuws)artikels...	schriftelijk/digitaal	ja	4
	2	K2 - K7	Schrijven	Brieven, emails, verhalen	schriftelijk/digitaal	ja	3
	3	K1, K2, K6	Spreken	spreekbeurt, interview	mondeling	nee	2
	4	K5	Kijken	(korte) film, youtube, cito	schriftelijk/digitaal	nee	3
	5	K5	Luisteren	youtube, digischool, cito	schriftelijk/digitaal	nee	3
	6	K1 - K7	Toetsen	Proefwerken, woordenschat methode	schriftelijk/digitaal	nee	4
	7	K1 - K7	Grammatica	Grammatica (tijden, voorzetsels...)	schriftelijk/digitaal	nee	4
	8	K1 - K7	Werkstukken / Extra	lezen, schrijven, spreken	Mondeling/digitaal	ja	2
	9	K3 - K6	Werkhouding	Coach werk, huiswerk (in overleg)	schriftelijk/digitaal	nee	3
	10	K1 - K3	Portfolio	zelfreflectie	schriftelijk/digitaal	ja	2

PTA Rekenen Leerjaar 3 MVI BBL

Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
Leerjaar 3		Rekenblokken	Rekenblokken			
	101	Getallen gemiddelde lestoetsen	Getallen gemiddelde lestoetsen	S	N	2
	102	Getallen eindtoets	Getallen eindtoets	S	N	2
	103	Verhoudingen gemiddelde lestoetsen	Verhoudingen gemiddelde lestoetsen	S	N	2
	104	Verhoudingen eindtoets	Verhoudingen eindtoets	S	N	2

PTA Wiskunde VMBO 3 BBL 2018/2019

Periode	Magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
	201	WI/K/1 WI/K/2 WI/K/3 WI/K/5	Hoofdstuk 1 - Procenten	Schriftelijk	Nee	2
	202	WI/K/1 WI/K/2 WI/K/3 WI/K/5 WI/K/6	Hoofdstuk 2 - Meetkunde 1	Schriftelijk	Nee	2
	203	WI/K/1 WI/K/2 WI/K/3 WI/K/4 WI/K/5	Hoofdstuk 3 - Formules en grafieken	Schriftelijk	Nee	2
	204	WI/K/1 WI/K/2 WI/K/3 WI/K/5 WI/K/6	Hoofdstuk 4 - Meetkunde 2	Schriftelijk	Nee	2
	205	WI/K/1 WI/K/2 WI/K/3 WI/K/4 WI/K/5	Hoofdstuk 5 - Vergelijkingen	Schriftelijk	Nee	2
	206	WI/K/1 WI/K/2 WI/K/3 WI/K/5 WI/K/6	Hoofdstuk 6 - Oppervlakte en omtrek	Schriftelijk	Nee	2
	207	WI/K/1 WI/K/2 WI/K/3 WI/K/5 WI/K/7	Hoofdstuk 7 - Statistiek	Schriftelijk	Nee	2
	208	WI/K/1 WI/K/2 WI/K/3 WI/K/5 WI/K/6	Hoofdstuk 8 - Meetkunde	Schriftelijk	Nee	2
	209	WI/K/1 WI/K/2 WI/K/3 WI/K/5	Onderzoeksopdracht	Digitaal	Nee	1

		WI/K/8 LOB????				
--	--	-------------------	--	--	--	--

PTA NASK1 3bbl MVI

Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Herkansing	weging	
					ja/nee		
Ij3	201	NASK1/K/7	licht en beeld	licht hfd 5 (Ij3) & hfd 1 (Ij4)	S/dig	ja	2
	202	NASK1/K/10	bouw van de materie	stoffen & materialen hfd 3 (Ij3) & hfd 7 (Ij4)	S/dig	ja	2
	203	NASK1/K6	Verbranden en verwarmen	energie hfd 6 (Ij3) & hfd 4 (Ij4)	S/dig	ja	2
	204	NASK1/K/4	Stoffen en materialen	stoffen & materialen hfd 3 (Ij3) & hfd 7 (Ij4)	S/dig	ja	2
	205	NASK1/K3	Leervaardigheden in het vak natuurkunde	Praktische opdrachten periode 1 & 2	P	nee	3
	206	NASK1/K1; NASK1/K2	Oriëntatie op leren en werken; Basisvaardigheden	Gemiddelde weekopdrachten periode 1 & 2	P	nee	3
	207	NASK1/K3	Leervaardigheden in het vak natuurkunde	Praktische opdrachten periode 3 & 4	P	nee	3
	208	NASK1/K1; NASK1/K2	Oriëntatie op leren en werken; Basisvaardigheden	Gemiddelde weekopdrachten periode 3 & 4	P	nee	3

PTA Maatschappijleer

Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
Leerjaar 3	201	ML 1/K/1	Huiswerk hoofdstuk wat is maatschappijleer	Digitaal	Nee	1
	202	ML 1/K/1	Toets leerstof belang van maatschappijleer	Digitaal	Ja	2
	203	ML 1/K/1	Afsluitende opdracht, maatschappelijke problemen	Digitaal	Nee	2
	204	ML 1/K/4	Huiswerk hoofdstuk jongeren	Digitaal	Nee	1
	205	ML 1/K/4	Toets leerstof jongeren	Digitaal	Ja	2
	206	ML 1/K/4	Afsluitende opdracht thema jongeren	Digitaal	Nee	2
	207	ML 1/K/7	Huiswerk hoofdstuk multiculturele samenleving	Digitaal	Nee	1
	208	ML 1/K/7	Toets leerstof multiculturele samenleving	Digitaal	Ja	2
	209	ML 1/K/7	Afsluitende opdracht, multiculturele samenleving	Digitaal	Nee	2
	210	ML 1/K/7	Huiswerk hoofdstuk media	Digitaal	Nee	1
	211	ML 1/K/7	Toets leerstof massamedia	Digitaal	Ja	2
	212	ML 1/K/7	Afsluitende opdracht mijn voorpagina	Schriftelijk	Nee	2
	213	ML 1/K/4	Huiswerk hoofdstuk relatie	Digitaal	Nee	1
	214	ML 1/K/4	Toets leerstof relatie	Digitaal	Ja	2
	215	ML 1/K/4	Afsluitende opdracht collage mijn droomtoekomst	Schriftelijk	Nee	2

PTA LOB

Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Tijdsduur	Herkansing	weging
						ja/nee	
leerjaar 3	101	C 1 De kandidaat heeft de vaardigheid de eigen loopbaan vorm te geven door op systematische wijze om te gaan met de	YUBU	s			o/v/g
		wijze om te gaan met de	december 50 % van gestelde doelen				
		Loopbaancompetenties	juni 100% van gestelde doelen				
		1 Motieven (zeggen iets over waar je voor gaat (ambitie) en waar je voor staat (leefregels					
		2 Kwaliteiten (zeggen iets over wat je goed kunt, waarin jij je onderscheidt van een ander	Venlo on stage				
		en die je in verschillende situaties inzet)	1 visitekaartje	s		nvt	
		3 Studie en werkexploratie (het onderzoeken van opleidingen en werk)	2 droomberoepen	s		nvt	
		4 Loopbaansturing (het bepalen van de vervolgstap, zelf aanzet)	3 beroepenfeest	s		nvt	
		5 Netwerken (contacten opbouwen en onderhouden gericht op loopbaanontwikkeling	4 doe dag opdracht beroepenmarkt	s		nvt	
			Pitch leerjaar 3	m / s			
	102		stage verslag	s		ja	o/v/g
	203		beroepsoriënteren de stage	h		ja	o/v/g

PTA CKV

Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
leerjaar 3	101	CKV/K5/LOB/C1.1	Kunsta autobiografie CZP1	naar keuze	ja	1
	102	CKV/K5/LOB/C1.1/1.2/	Lesopdracht en culturele activiteit	naar keuze	ja	1
	103	CKV/K/4/5LOB C1.2/1.2	Lesopdracht en culturele activiteit	naar keuze	ja	1
	104	CKV/K/4/5LOB C1.2/1.3/1.5	Lesopdracht en culturele activiteit	naar keuze	ja	1
	105	CKV/K/4/5LOB C1.1/1.2/1.3/1.4/1.5	Lesopdracht en culturele activiteit	naar keuze	ja	1
	106	CKV/K/5LOB C2	Lesopdracht en presentatie CZP2	naar keuze	ja	1

PTA LO vmbo kb leerjaar 3 D&P

Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
Leerjaar 3	201		1.Inzet	Handelingsdeel	Nee	N.v.t.
			2.Omgaan met anderen			
			3.Sportspullen in orde, afspraken nakomen			
			4.Omgaan met materialen			
			Zodra de leerling voldoet aan bovenstaande criteria, komt de leerling in aanmerking voor een beoordeling op vaardigheden en prestaties. Wanneer de leerling niet voldoet aan bovenstaande criteria wordt hij/zij beoordeeld met een onvoldoende.			
			Gemiddelde cijfer vaardigheden / prestaties < 7,5 = V			
			Gemiddelde cijfer vaardigheden / prestaties ≥ 7,5 = G			
			Buitenperiode			
Periode 1		LO/K/4	Atletiek		Ja	1
			•Sprint 80 meter			
			•Kogelstoten / Hoogspringen			
		LO/K/4	Spel		Ja	1
			•Slag- en loopspel: Peanutbal / softbal			
			•Doelspelen: Voetbal / Ultimate Frisbee / Lacrosse			
			Binnenperiode			
Periode 2			Spel		Ja	1
		LO/K/5	•Terugslagspel: speed/badminton/tafeltennis			
		LO/K/5	• Volleybal			
			Turnen		Ja	1
		LO/K/8	•Zwaaien m.b.v. rekstok/ringen			
		LO/K/4	•Meervoudige sprongen m.b.v. mini trampoline / tumblingbaan			
Periode 3			Spel		Ja	1
		LO/K/4	•Doelspel: Basketbal			
		LO/K/7	•Slagloopspel 2: (hindernis)slagbal			

			B&M		Ja	1
		LO/K/6	•Steps: conditionele vormen			
Period e 4			Zelfverdediging		Ja	1
		LO/K/6	•Boksen / Kickboksen			
			Buitenperiode			
		LO/K/5	Spel		Ja	1
			•Doelspel: Rugby			
			•Doelspel: Hockey			
Period e 5		LO/K/4	Atletiek		Ja	1
			•Speerwerpen			
			•Verspringen			
			Regelende taken gekoppeld aan bewegingsthema:		Ja	1
			Instructeur/Scheidsrechter/Organisator/ Coach /Hulpverlening.			
			Dit extra uitvoeren gedurende alle periodes.			

PTA MVI Profielmodule ICT						
Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogram ma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
Leerjaar 3 - 4	201	P/MVI/3 .1 P/MVI/3 .2 P/MVI/3 .3 P/MVI/3 .4	Project Basisvaardigheden ICT	HD	nee	O/V/ G
	202	P/MVI/3 .1 P/MVI/3 .2 P/MVI/3 .3 P/MVI/3 .4	Project Eindgebruiker adviseren over te gebruiken configuratie. Hardware onderdelen demonteren en monteren. Aanleggen bedrijfsnetwerk (vast en bedraad).	Praktijkwerkstuk	nee	6
	203	P/MVI/3 .1 P/MVI/3 .2 P/MVI/3 .3 P/MVI/3 .4	Project Opleveren documentatie en handleidingen assembleren en demonteren. Opleveren en presenteren advies ICT.	Oplevering eindproduct	nee	6

PTA MVI Keuzevak Sign							
Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen		Inhoud onderwijsprogramma	Toetsvorm	Herkansing	weging
						ja/nee	
Leerjaar 3-4	225	K/MVI/11 .1 K/MVI/11 .2		Basisvaardigheden Sign	HD	nee	O/V/ G
Leerjaar 3-4	226	K/MVI/11 .1	Project	Sign ontwerpen: 1.een ontwerp maken op basis van een aangeleverd idee 2.een ontwerp uitwerken in een vector-georiënteerde applicatie 3.een ontwerp uitprinten, bespreken en de keuzes toelichten 4.een ontwerp uitsnijden volgens aangeleverde eisen 5.een ontwerp pellen, voorzien van applicatiefolie en op het substraat plakken volgens aangeleverde eisen	Praktijkwerkstuk	nee	6
Leerjaar 3-4	227	K/MVI/11 .2	Project	Deeltaak: een ontwerp maken, uitwerken in een pixel-georiënteerde applicatie en op een substraat aanbrengen.De kandidaat kan: 1.een ontwerp maken op basis	Oplevering eindproduct	nee	6

				van een aangeleverd idee 2.een ontwerp uitwerken in een pixel- georiënteerde applicatie 3.een ontwerp uitprinten, bespreken en de keuzes toelichten 4.een ontwerp printen volgens aangeleverde eisen 5.een ontwerp op het substraat aanbrengen volgens aangeleverde eisen			
--	--	--	--	---	--	--	--

PTA MVI Keuzevak Netwerkbeheer							
Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogram ma	Toetsvorm	Herkansing	weging	
					ja/nee		
Leerjaar 3 - 4	216	K/MVI/3 .1 K/MVI/3 .2 K/MVI/3 .3	Project	Basisvaardigheden	HD	nee	O/V/ G
	217	K/MVI/3 .1	Project	Deeltaak: een netwerk ontwerpen.	Praktijkwerkstuk	nee	6
	218	K/MVI/3 .2 K/MVI/3 .3	Project	Deeltaak: werkzaamheden voor netwerkbeheer documenteren en registreren. Deeltaak: een netwerk, echt en virtueel realiseren	Oplevering eindproduct	nee	6

PTA MVI Profielmodule Interactieve vormgeving en productie						
Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogram ma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
Leerjaar 3 - 4	204	P/MVI/4 .1 P/MVI/4 .2 P/MVI/4 .3 P/MVI/4 .4	Project IA	Basisvaardigheden	HD	nee OVG
	205	P/MVI/4 .1 P/MVI/4 .2	Project	Aan de hand van een opdracht een ontwerp maken voor een digitaal interactief product. Aan de hand van een opdracht een ontwerp maken voor een website.	Praktijkwerkstuk	nee 6
	206	P/MVI/4 .3 P/MVI/4 .4	Project	Opleveren eindproduct: Een ontwerp omzetten in een digitaal interactief product. Een ontwerp omzetten in een werkende website.	Oplevering eindproduct	nee 6

PTA MVI Keuzevak Game-design						
Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogram ma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
Leerjaar 3	213	K/MVI/6 .1 K/MVI/6 .2 K/MVI/6 .3	Project Basisvaardigheden Game-design	HD	nee	OVG
	214	K/MVI/6 .1	Project Idee-ontwikkeling: Wensen en eisen van een opdrachtgever inventariseren. Een idee overbrengen. Een onderbouwde keuze van een gameplay maken. Een idee tonen in een board.	Praktijkwerkstuk	nee	6
	215	K/MVI/6 .2 K/MVI/6 .3	Project Game ontwerpen: Velden, characters, en attributen bedenken en schetsen. Een (fragment van een) spelverloop uitwerken in een storyboard. Een interface schetsen en ontwerpen. Bruikbare ontwerpen maken voor een spel (fragment). De kandidaat kan: Velden, characters en attributen importeren in game software. Besturingselement	Oplevering eindproduct	nee	6

				en interactief maken. Een spel (fragment) werkend maken en testen op gebruik. Correcties doorvoeren en opleveren. Een aankondiging maken.			
--	--	--	--	--	--	--	--

PTA MVI Profielmodule Audiovisuele Vormgeving en Productie

Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogram ma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
Leerjaar 3 - 4	210	P/MVI/1 .1 P/MVI/1 .2 P/MVI/1 .3 P/MVI/1 .4 P/MVI/1 .5 P/MVI/1 .6 P/MVI/1 .7 P/MVI/1 .8	Project Basisvaardigheden	HD	nee	O/V/ G
	211	P/MVI/1 .2 P/MVI/1 .4 P/MVI/1 .5	Project Idee-ontwikkeling: Aan de hand van een opdracht een thema bedenken voor een AV productie en dat uitwerken tot een script en/of storyboard. Een onderwerp binnen een gegeven thema bedenken voor een fotoserie Film, animatie & fotoserie maken: Aan de hand van een opdracht filmmateriaal maken met een camera. Aan de hand van een idee voor het maken van een animatie	Praktijkwerkstuk	nee	6

				<p>uitwerken tot een script en een storyboard. Beelden maken voor een animatie.</p>			
		<p>P/MVI/1 .3 P/MVI/1 .6 P/MVI/1 .8</p>	<p>Project</p>	<p>Film, animatie & fotoserie opleveren: Aan de hand van een opdracht een digitaal AV product maken van zelfgemaakte opnames en daarover een presentatie verzorgen. Een animatie maken en hierover een presentatie verzorgen. Foto's maken en als fotoserie presenteren.</p>	<p>Oplevering eindproduct</p>	<p>nee</p>	<p>6</p>
	212						

PTA MVI Keuzevak Fotografie							
Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogram ma	Toetsvorm	Herkansing	weging	
					ja/nee		
Leerjaar 3 - 4	219	K/MVI/7 .1 K/MVI/7 .2 K/MVI/7 .3 K/MVI/7 .4	Project	Basisvaardigheden Fotografie	HD	nee	OVG
	220	K/MVI/7 .1	Project	Idee- ontwikkeling: een fotografie concept en/of plan voor de opdrachtgever ontwikkelen.	Praktijkwerkstuk	nee	6
	221	K/MVI/7 .2 K/MVI/7 .3 K/MVI/7 .4	Project	Beelden maken: Fotografische beelden realiseren en bewerken. Fotografie apparatuur en materiaal onderhouden en beheren. Productpresentatie: Fotografiewerk presenteren en promoten.	Oplevering eindproduct	nee	6

PTA MVI Profielmodule 2D/3D							
Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogram ma	Toetsvorm	Herkansing	weging	
					ja/nee		
Leerjaar 3 - 4	207	P/MVI/2 .1 P/MVI/2 .2 P/MVI/2 .3 P/MVI/2 .4	Project	Basisvaardigheden 2D/3D	HD	nee	O/V/ G
	208	P/MVI/2 .1 P/MVI/2 .3	Project	Een concept ontwikkelen voor een 2D mediaproduct. Een concept ontwikkelen voor een 3D product. Een concept presenteren voor een 2D product. Een concept presenteren voor een 3D product	Praktijkwerkstuk	nee	6
	209	P/MVI/2 .2 P/MVI/2 .4	Project	2D en 3D product maken: Een 2D mediaproduct realiseren en presenteren. Een 3D product realiseren en presenteren.	Oplevering eindproduct	nee	6

PTA MVI Keuzevak Applicatieontwikkeling						
Periode	magistercode	Eindtermen: wat moet je kennen en kunnen	Inhoud onderwijsprogram ma	Toetsvorm	Herkansing	weging
					ja/nee	
Leerjaar 3 - 4	222	K/MVI/9 .1 K/MVI/9 .2	Project Basisvaardigheden	HD	nee	OVG
	223	K/MVI/9 .1 K/MVI/9 .2	Project Idee-ontwikkeling: Een applicatie ontwerpen. Applicatie maken: Applicaties realiseren en testen.	Praktijkwerkstuk	nee	6
	224	K/MVI/9 .2	Project Opleveren eindproduct: Applicatie demonstreren en keuzes verantwoorden.	Oplevering eindproduct	nee	6

