

Studiewijzer informatica klas 3 havo/vwo periode 4 2023-2024

Week	Datum	Leerdoelen	Tijdens de les	Huiswerk	Diversen	Bijzonderheden	
20	13-17 mei	1-3	Enen en nullen, introductie	Opdrachten mijn-in.nl		Ma: toetsvrij Do: 8u cijfers in Som	
21	20-24 mei	4-11	Userinterface 1	Opdrachten mijn-in.nl		Ma: tweede pinksterdag Di: leerlingbespreking, leerlingen vrij	
22	27-31 mei	4-11	Userinterface 2	Opdrachten mijn-in.nl			
23	3-7 jun	12-15	Programmeren 1	Opdrachten mijn-in.nl		Grote Avond-week	
24	10-14 jun	12-15	Programmeren 2	Opdrachten mijn-in.nl		Di: 50-minutenrooster Vr: V3 naar Luik / Münster	
25	17-21 jun	16-18	Physical Computing	Opdrachten mijn-in.nl			
26	24-28 jun	16-18	Physical Computing Proeftoets	Opdrachten mijn-in.nl			
27	1-5 jul	STOPweek 4 hele week					Ma: veldwerk V3 Di: sportdag V2
28	8-12 jul	STOPweek 4 t/m dinsdag					Ma: toetsen Di: inhaaldag Di: sportdag V1 Do: boeken inleveren
29	15-19 jul	Lesvrij					
30	20 jul-30 aug	Zomervakantie					

Leerdoelen

Nr.	Onderdeel	Leerdoel	Dit gaat nog niet zo goed	Dit lukt bijna	Dit kan ik
1	Enen en nullen	Ik kan het basisschema van een computer beschrijven;			
2		Ik kan de termen bus, klok, CPU, werkgeheugen en opslag omschrijven;			
3		Ik kan verschillende soorten computers beschrijven;			
4	UI	Ik weet wat een Graphical User Interface (GUI) is;			
5		Ik kan uitleggen waarom een gebruikersinterface gebruiksvriendelijk moet zijn;			
6		Ik ben ervan bewust, dat gebruikers van een interface verschillende verwachtingspatronen kunnen hebben;			
7		Ik weet welke aspecten een rol spelen bij het ontwerpen van de interface van een app;			
8		Ik kan de verschillende fasen van een ontwerpproces beschrijven;			
9		Ik weet waar ik op moet letten bij het gebruik van kleuren in een interface;			
10		Ik weet wat bedoeld wordt met typografie;			
11		Ik kan met behulp van html en css een eenvoudige website maken			
12	Programmeren	ik kan vanuit een algoritme een werkend programma ontwikkelen in de gekozen programmeertaal (blokken),			
13		ik kan de structuur en werking van een gegeven programmacomponent uitleggen,			
14		ik ken de drie basisprincipes opeenvolging, herhaling en keuze en kan deze ook gebruiken			
15		Ik kan gebruik maken van dataobjecten zoals variabele; toewijzing van waarden aan variabelen,			
16	Physical computing	Ik kan diverse toepassingen van physical computing in diverse contexten / domeinen beschrijven.			
17		Ik kan de sensoren en actuatoren en de rol daarvan in een systeem benoemen.			
18		Ik kan een algoritme maken waarin ik effectief gebruik maken van sensoren en actuatoren			