

Leerdoelen V5 Periode 3 Physical Computing

Leerdoelen V5 Periode 3 Physical Computing					
Nr.	Onderdeel	Leerdoel	Dit gaat nog niet zo goed	Dit lukt bijna	Dit kan ik
1	Physical computing	De leerling kan diverse toepassingen van physical computing in diverse contexten / domeinen beschrijven.			
2		De leerling kan een prototype voor een fysiek systeem ontwerpen op basis van een toestandsdiagram.			
3		De leerling kan een prototype ontwikkelen en daarbij: <ul style="list-style-type: none"> • het probleem in kleinere problemen opdelen • in kleine stapjes werken / iteratief werken • gestructureerd werken • samenwerken in een multidiscipleniar team 			
4		De leerling kan de sensoren en actuatoren en de rol daarvan in een systeem benoemen.			
5		De leerling kan de kwaliteit van een (zelf ontworpen) systeem beschrijven op basis van de kwaliteit van de gebruikte sensoren en actuatoren, onder meer: functionaliteit, tijdigheid, nauwkeurigheid.			