



PTA		Vak:	D&P Keuzedeel DigiSpel			Methode:	Wikiwijs		
Leerweg:		Leerjaar	3+4			Internetsite:			
Planning		Inhoud			Toetsing				
Lesnr. Weeknr.	Leereenheid Hoofdstk	Kerdoel	Omschrijving Leerstof aanduiding	Toetsvorm	Toetscode	Weging	Tijds- duur	Herkan- sing	Beoor- deling
	1.1	In opdracht een digitaal, educatief spel bedenken							
	1.1.1	Spelconcept ontwikkelen a.d.h.v. invullijst	Spelconcept format	Weten Toepassen	1.1.1	1	4 uur	nee	Cijfer
	1.1.2	Storyboard tekenen a.d.h.v. format	Storyboard format	Doen / Laten Zien	1.1.2	2	6 uur	nee	Cijfer
	1.2	Het spel maken							
	1.2.1	Presenteer het Storyboard		Weten Toepassen	1.2.1	1	2 uur	nee	Cijfer
	1.2.2	Maak het spel (ruwe versie)		Doen / Laten Zien	1.2.2	2	20 uur	nee	Cijfer
	1.3	Het spel demonstreren en presenteren							
	1.3.1	Het spel testen en a.d.h.v. een checklist bijstellen	Bijstellen a.d.h.v. checklist	Weten Toepassen	1.3.1	1	10 uur	nee	Cijfer
	1.3.2	Presenteren en demonstreren van het bijgestelde spel	Presenteren	Doen / Laten Zien	1.3.2	2	2 uur	nee	Cijfer