Eindtermkaarten
Praktijkgerichte programma's gl en tl
Licentiegebonden

INSTRUCTIE BIJ HET PRINTEN VAN DE KAARTENSET

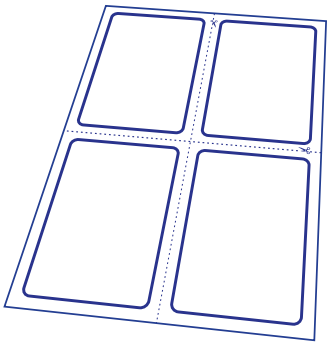
1

Druk de kaarten dubbelzijdig af op A4.



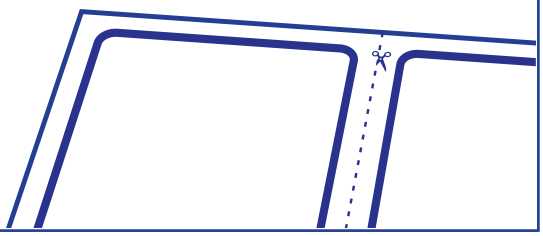
2

Op één A4 staan vier kaarten.



3

Knip de kaarten los over de horizontale en verticale lijn.



4

Doe dit bij alle kaarten en je set is klaar voor gebruik.



Van examenprogramma naar onderwijs-programma

Op deze kaarten staat de inhoud van de licentiegebonden examenprogramma's voor de praktijkgerichte programma's vmbo gl en tl. Op de voorzijde van de kaarten lees je om welke eindtermen per domein het gaat. Op de achterzijde staat de doelzin met uitwerkingen (het gaat hierbij om) per eindterm.

Voor ieder examenprogramma zijn de eindtermen in domeinen A en B hetzelfde. Domein C verschilt voor ieder examenprogramma.

Om het kaartspel te gebruiken, pak je de kaarten met domein A en B en de kaarten met domein C voor het examenprogramma dat je aanbiedt, bijvoorbeeld BWI.

Praktijkgerichte programma's vmbo gl en tl

slo

Ga met collega's in gesprek over je onderwijsprogramma en/of breng de verschillende inhouden samen in praktische en realistische opdrachten.

2. Ontwerp en ontwikkel een praktische realistische opdracht

- Neem het gesprek met de opdrachtgever als uitgangspunt.
- Selecteer de eindtermen die aan de orde komen in deze opdracht.
- Omschrijf het doel van de opdracht, de activiteiten en de beoordeling en stem dit af met de opdrachtgever.
- Ontwikkel de lesbrief voor deze opdracht.

Praktijkgerichte programma's vmbo gl en tl

slo

Ga met collega's in gesprek over je onderwijsprogramma en/of breng de verschillende inhouden samen in praktische en realistische opdrachten.

3. Analyseer en evalueer het onderwijsprogramma

- Neem al je bestaande praktische en realistische opdrachten.
- Selecteer de eindtermen die aan de orde komen in deze opdrachten.
- Creëer een overzicht en gebruik hierbij de domeinen A, B en C.
- Analyseer of het totaal van je onderwijsprogramma alle eindtermen bevat.
- Beslis welke activiteit verrijkt moeten worden en hoe je die meeneemt in je beoordeling.

Praktijkgerichte programma's vmbo gl en tl

slo

Speluitleg

Je kunt de kaarten voor verschillende doeleinden gebruiken.

1. Ga in gesprek met de opdrachtgever

- Licht het doel van het praktijkgerichte programma toe aan de opdrachtgever en gebruik hierbij de kaarten uit domein A en B.
- Gebruik de kaarten van domein C om met een externe opdrachtgever in gesprek te gaan over een mogelijke praktische en realistische opdracht.
- Beslis samen tot een opdracht in het kader van het praktijkgerichte programma en welke eindtermen (kaarten) mogelijk aan bod komen.

Praktijkgerichte programma's vmbo gl en tl

slo

A. Praktijkgerichte opdrachten

Eindtermen

1. **Ontwikkelen van interesses**
2. Ontwikkelen van kwaliteiten

Praktijkgerichte programma's

slo

A. Praktijkgerichte opdrachten

Eindtermen

1. Ontwikkelen van interesses
2. **Ontwikkelen van kwaliteiten**

Praktijkgerichte programma's

slo

B. Programma-overstijgende vaardigheden

Eindtermen

3. **Sociaal handelen**
4. Samenwerken
5. Taalvaardigheden
6. Rekenvaardigheden
7. Digitale vaardigheden
8. Analytische denkvaardigheden
9. Kritische denkvaardigheden
10. Creatieve denkvaardigheden
11. Onderzoeken

Praktijkgerichte programma's

slo

B. Programma-overstijgende vaardigheden

Eindtermen

3. Sociaal handelen
4. **Samenwerken**
5. Taalvaardigheden
6. Rekenvaardigheden
7. Digitale vaardigheden
8. Analytische denkvaardigheden
9. Kritische denkvaardigheden
10. Creatieve denkvaardigheden
11. Onderzoeken

Praktijkgerichte programma's

slo

2. Ontwikkelen van kwaliteiten

De leerling ontwikkelt eigen kwaliteiten door het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten.

Het gaat hierbij om:
- evalueren van proces en resultaat;
- reflecteren op de eigen bijdrage aan proces en resultaat;
- benoemen van de eigen kwaliteiten;
- verbanden leggen tussen de eigen kwaliteiten, vervolgopleidingen en toekomst op de arbeidsmarkt;
- formuleren van een persoonlijk leerdoel voor verdere ontwikkeling van kwaliteiten.

vmbo gl en tl

1. Ontwikkelen van interesses

De leerling ontwikkelt eigen interesses door middel van ervaringen met externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- oriënteren op de sector, de branche en het werkveld waarin de opdrachtgever werkzaam is;
- beschrijven van producten, diensten en doelgroep van de opdrachtgever;
- inventariseren van taken en functies binnen de organisatie van de opdrachtgever inclusief de bij die functies behorende opleidingen;
- waarderen van ervaringen met externe opdrachtgevers;
- verbanden leggen tussen ervaringen en persoonlijke interesses.

vmbo gl en tl

4. Samenwerken

De leerling werkt samen aan het realiseren van een gemeenschappelijk doel tijdens het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten voor externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- organiseren van samenwerking;
- voeren van een dialoog;
- ondersteunen van anderen in de samenwerking;
- geven, ontvangen en verwerken van feedback.

vmbo gl en tl

3. Sociaal handelen

De leerling gaat passend om met mensen en situaties tijdens het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten voor externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- inleven in emoties, situaties en belevingswereld van anderen;
- uitdrukken van gedachten, gevoelens en ervaringen;
- afstemmen van handelen op mensen en situaties;
- bijdragen aan een veilig klimaat en een taakgerichte werksfeer.

vmbo gl en tl

B. Programma-overstijgende vaardigheden

Eindtermen

3. Sociaal handelen
4. Samenwerken
5. **Taalvaardigheden**
6. Rekenvaardigheden
7. Digitale vaardigheden
8. Analytische denkvaardigheden
9. Kritische denkvaardigheden
10. Creatieve denkvaardigheden
11. Onderzoeken

Praktijkgerichte programma's

slo

B. Programma-overstijgende vaardigheden

Eindtermen

3. Sociaal handelen
4. Samenwerken
5. Taalvaardigheden
6. **Rekenvaardigheden**
7. Digitale vaardigheden
8. Analytische denkvaardigheden
9. Kritische denkvaardigheden
10. Creatieve denkvaardigheden
11. Onderzoeken

Praktijkgerichte programma's

slo

B. Programma-overstijgende vaardigheden

Eindtermen

3. Sociaal handelen
4. Samenwerken
5. Taalvaardigheden
6. Rekenvaardigheden
7. **Digitale vaardigheden**
8. Analytische denkvaardigheden
9. Kritische denkvaardigheden
10. Creatieve denkvaardigheden
11. Onderzoeken

Praktijkgerichte programma's

slo

B. Programma-overstijgende vaardigheden

Eindtermen

3. Sociaal handelen
4. Samenwerken
5. Taalvaardigheden
6. Rekenvaardigheden
7. Digitale vaardigheden
8. **Analytische denkvaardigheden**
9. Kritische denkvaardigheden
10. Creatieve denkvaardigheden
11. Onderzoeken

Praktijkgerichte programma's

slo

6. Rekenvaardigheden

De leerling gebruikt doelgericht rekenvaardigheden tijdens het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten voor externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- uitvoeren van berekeningen in de context;
- interpreteren van grafieken, tabellen en diagrammen.

vmbo gl en tl

5. Taalvaardigheden

De leerling gebruikt doelgericht taalvaardigheden tijdens het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten voor externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- afstemmen van taal op doel, gesprekspartner en context;
- mondeling en schriftelijk presenteren van zichzelf en het eigen werk.

vmbo gl en tl

8. Analytische denkvaardigheden

De leerling gebruikt analytische denkvaardigheden om tot een oplossing te komen tijdens het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten voor externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- selecteren, vergelijken en ordenen;
- onderscheiden van hoofd- en bijzaken;
- benoemen van overeenkomsten en verschillen;
- benoemen van oorzaken en gevolgen;
- gebruiken van structuren en schema's.

vmbo gl en tl

7. Digitale vaardigheden

De leerling gebruikt op een verantwoorde manier digitale technologie tijdens het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten voor externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- kiezen van passende hardware en software;
- delen van data, informatie en digitale content met bron- en naamsvermelding;
- beschermen van persoonlijke gegevens en privacy in digitale omgevingen.

vmbo gl en tl

B. Programma-overstijgende vaardigheden

Eindtermen

3. Sociaal handelen
4. Samenwerken
5. Taalvaardigheden
6. Rekenvaardigheden
7. Digitale vaardigheden
8. Analytische denkvaardigheden
9. **Kritische denkvaardigheden**
10. Creatieve denkvaardigheden
11. Onderzoeken

Praktijkgerichte programma's

slo

B. Programma-overstijgende vaardigheden

Eindtermen

3. Sociaal handelen
4. Samenwerken
5. Taalvaardigheden
6. Rekenvaardigheden
7. Digitale vaardigheden
8. Analytische denkvaardigheden
9. Kritische denkvaardigheden
10. **Creatieve denkvaardigheden**
11. Onderzoeken

Praktijkgerichte programma's

slo

B. Programma-overstijgende vaardigheden

Eindtermen

3. Sociaal handelen
4. Samenwerken
5. Taalvaardigheden
6. Rekenvaardigheden
7. Digitale vaardigheden
8. Analytische denkvaardigheden
9. Kritische denkvaardigheden
10. Creatieve denkvaardigheden
11. **Onderzoeken**

Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

BOUWEN, WONEN EN INTERIEUR

Eindtermen

12. **Ontwerpen van een ruimte**
13. Maken van een product
14. Adviseren over oplossingen
15. Adviseren over materialen
16. Monteren van elementen
17. Onderhouden van een gebouw



Praktijkgerichte programma's

slo

10. Creatieve denkvaardigheden

De leerling gebruikt creatieve denkvaardigheden om tot nieuwe ideeën te komen tijdens het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten voor externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- experimenteren met materialen en middelen;
- genereren van inzichten, verbanden en oplossingen;
- gebruiken van technieken die divergerend en convergerend denken ondersteunen.

vmbo gl en tl

9. Kritische denkvaardigheden

De leerling gebruikt kritische denkvaardigheden om tot een oordeel te komen tijdens het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten voor externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- onderscheiden van verschillende perspectieven;
- wegen van betekenissen, belangen, waarden en overtuigingen;
- innemen van een standpunt op basis van informatie en argumenten.

vmbo gl en tl

12. Ontwerpen van een ruimte

De leerling ontwerpt de inrichting van een binnenruimte.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën en schetsen, rekening houdend met het programma van eisen;
- beoordelen of ideeën en schetsen passen bij het programma van eisen;
- onderbouwen van de keuze voor één idee en schets;
- omzetten van het gekozen idee naar een concept;
- visualiseren van het concept in een CAD-tekening.

Bouwen, Wonen en Interieur (BWI)
vmbo gl en tl

11. Onderzoeken

De leerling onderzoekt vraagstukken ten dienste van het uitvoeren van praktijkgerichte opdrachten voor externe opdrachtgevers.

Het gaat hierbij om:
- stellen van een onderzoeksvraag;
- verzamelen van informatie;
- wegen van informatie op betrouwbaarheid en bruikbaarheid;
- beantwoorden van een onderzoeksvraag;
- bepalen van vervolgstappen op basis van een onderzoeksresultaat.

vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

BOUWEN, WONEN EN INTERIEUR

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. **Maken van een product**
14. Adviseren over oplossingen
15. Adviseren over materialen
16. Monteren van elementen
17. Onderhouden van een gebouw



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

BOUWEN, WONEN EN INTERIEUR

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. Maken van een product
14. **Adviseren over oplossingen**
15. Adviseren over materialen
16. Monteren van elementen
17. Onderhouden van een gebouw



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

BOUWEN, WONEN EN INTERIEUR

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. Maken van een product
14. Adviseren over oplossingen
15. **Adviseren over materialen**
16. Monteren van elementen
17. Onderhouden van een gebouw



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

BOUWEN, WONEN EN INTERIEUR

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. Maken van een product
14. Adviseren over oplossingen
15. Adviseren over materialen
16. **Monteren van elementen**
17. Onderhouden van een gebouw



Praktijkgerichte programma's

slo

14. Adviseren over oplossingen

De leerling adviseert over bouwkundige oplossingen.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van behoefteonderzoek;
- omzetten van ideeën naar bouwkundige oplossingen;
- beoordelen van bouwkundige oplossingen op basis van organisatorische haalbaarheid en duurzaamheid;
- presenteren van verschillende bouwkundige oplossingen.

13. Maken van een product

De leerling maakt een technisch product.

Het gaat hierbij om:
- opstellen van een plan van aanpak op basis van een ontwerp;
- verzamelen van duurzame materialen en gereedschappen;
- uitvoeren volgens het plan van aanpak en een werktekening, gebruikmakend van persoonlijke beschermingsmiddelen;
- testen en bijstellen van het product op basis van het programma van eisen.

Bouwen, Wonen en Interieur (BWI)
vmbo gl en tl

16. Monteren van elementen

De leerling monteert bouwelementen.

Het gaat hierbij om:
- verzamelen van bouwelementen en gereedschappen;
- koppelen van bouwelementen volgens een montagetekening, rekening houdend met veiligheidsvoorschriften;
- evalueren van de uitgevoerde montage.

Bouwen, Wonen en Interieur (BWI)
vmbo gl en tl

15. Adviseren over materialen

De leerling adviseert over circulaire bouwmaterialen.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van marktonderzoek;
- omzetten van ideeën naar opties;
- beoordelen van opties op basis van eigenschappen, levensduur en herkomst van bouwmaterialen;
- presenteren van verschillende opties.

Bouwen, Wonen en Interieur (BWI)
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

BOUWEN, WONEN EN INTERIEUR

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. Maken van een product
14. Adviseren over oplossingen
15. Adviseren over materialen
16. Monteren van elementen
17. **Onderhouden van een gebouw**



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

GROEN

Eindtermen

12. **Ontwerpen van een ruimte**
13. Maken van een product
14. Adviseren over bedrijfsvoering
15. Telen van een gewas
16. Verzorgen van dieren
17. Produceren van voedingsmiddelen



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

GROEN

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. **Maken van een product**
14. Adviseren over bedrijfsvoering
15. Telen van een gewas
16. Verzorgen van dieren
17. Produceren van voedingsmiddelen



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

GROEN

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. Maken van een product
14. **Adviseren over bedrijfsvoering**
15. Telen van een gewas
16. Verzorgen van dieren
17. Produceren van voedingsmiddelen



Praktijkgerichte programma's

slo

12. Ontwerpen van een ruimte

De leerling ontwerpt een buitenruimte.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën en schetsen, rekening houdend met het programma van eisen;
- beoordelen of ideeën en schetsen passen bij het programma van eisen;
- onderbouwen van de keuze voor één idee;
- omzetten van het gekozen idee naar concept;
- visualiseren van het concept in een tekening.



Groen
vmbo gl en tl

17. Onderhouden van een gebouw

De leerling onderhoudt een deel van een gebouw.

Het gaat hierbij om:
- inspecteren van de huidige situatie;
- controleren van de functionaliteit;
- aststellen van de te volgen procedure;
- demonteren, monteren en afstellen van onderdelen;
- evalueren van de uitgevoerde procedure.



Bouwen, Wonen en Interieur (BWI)
vmbo gl en tl

14. Adviseren over bedrijfsvoering

De leerling adviseert over duurzame bedrijfsvoering.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van marktonderzoek;
- omzetten van ideeën naar oplossingen, rekening houdend met het gebruik van duurzame energie;
- beoordelen van oplossingen op basis van financiële en organisatorische haalbaarheid;
- presenteren van verschillende duurzame oplossingen.



Groen
vmbo gl en tl

13. Maken van een product

De leerling maakt een product van natuurlijke en plantaardige materialen.

Het gaat hierbij om:
- opstellen van een plan van aanpak op basis van een ontwerp;
- verzamelen van natuurlijke en plantaardige materialen en gereedschappen;
- uitvoeren volgens het plan van aanpak;
- testen en bijstellen van het product op basis van het programma van eisen.



Groen
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

GROEN

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. Maken van een product
14. Adviseren over bedrijfsvoering
15. **Telen van een gewas**
16. Verzorgen van dieren
17. Produceren van voedingsmiddelen



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

GROEN

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. Maken van een product
14. Adviseren over bedrijfsvoering
15. Telen van een gewas
16. **Verzorgen van dieren**
17. Produceren van voedingsmiddelen



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

GROEN

Eindtermen

12. Ontwerpen van een ruimte
13. Maken van een product
14. Adviseren over bedrijfsvoering
15. Telen van een gewas
16. Verzorgen van dieren
17. **Produceren van voedingsmiddelen**



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

HORECA, BAKKERIJ EN RECREATIE

Eindtermen

12. **Ontwerpen van een product**
13. Maken van promotiemateriaal
14. Adviseren over een aankoop
15. Organiseren van een activiteit
16. Organiseren van een bezoek
17. Bereiden van een gerecht



Praktijkgerichte programma's

slo

16. Verzorgen van dieren

De leerling verzorgt dieren.

Het gaat hierbij om:
- inventariseren van het gedrag en welzijn van verschillende diersoorten;
- genereren van ideeën op basis van de inventarisatie;
- omzetten van ideeën naar oplossingen om natuurlijk gedrag en dierenwelzijn te bevorderen;
- opstellen van een plan van aanpak om natuurlijk gedrag en dierenwelzijn te bevorderen;
- uitvoeren van het plan van aanpak.

Groen
vmbo gl en tl

15. Telen van een gewas

De leerling teelt een gewas.

Het gaat hierbij om:
- inspecteren van de gesteldheid en kwaliteit van water en bodem;
- beoordelen van de groeiomstandigheden van een gewas;
- vaststellen van benodigde teelthandelingen;
- uitvoeren van teelthandelingen;
- evalueren van de uitgevoerde werkzaamheden.

Groen
vmbo gl en tl

12. Ontwerpen van een product

De leerling ontwerpt een product dat past bij de bedrijfsformule.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën, rekening houdend met het programma van eisen;
- beoordelen of ideeën passen bij het programma van eisen;
- onderbouwen van de keuze voor één idee;
- omzetten van het gekozen idee naar een concept;
- visualiseren van het concept in een ontwerp.

Horeca, Bakkerij en Recreatie (HBR)
vmbo gl en tl

17. Produceren van voedingsmiddelen

De leerling produceert verantwoorde voedingsmiddelen.

Het gaat hierbij om:
- verzamelen van duurzaam verkregen grondstoffen;
- bewerken van grondstoffen tot voedingsmiddelen;
- conserveren van voedingsmiddelen.

Groen
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

HORECA, BAKKERIJ EN RECREATIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. **Maken van promotiemateriaal**
14. Adviseren over een aankoop
15. Organiseren van een activiteit
16. Organiseren van een bezoek
17. Bereiden van een gerecht



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

HORECA, BAKKERIJ EN RECREATIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. Maken van promotiemateriaal
14. **Adviseren over een aankoop**
15. Organiseren van een activiteit
16. Organiseren van een bezoek
17. Bereiden van een gerecht



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

HORECA, BAKKERIJ EN RECREATIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. Maken van promotiemateriaal
14. Adviseren over een aankoop
15. **Organiseren van een activiteit**
16. Organiseren van een bezoek
17. Bereiden van een gerecht



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

HORECA, BAKKERIJ EN RECREATIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. Maken van promotiemateriaal
14. Adviseren over een aankoop
15. Organiseren van een activiteit
16. **Organiseren van een bezoek**
17. Bereiden van een gerecht



Praktijkgerichte programma's

slo

14. Adviseren over een aankoop

De leerling adviseert over de aankoop van een arrangement.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van behoefteonderzoek;
- omzetten van ideeën naar opties;
- beoordelen van opties op basis van financiële en organisatorische haalbaarheid;
- presenteren van verschillende opties aan de hand van een offerte.

Horeca, Bakkerij en Recreatie (HBR)
vmbo gl en tl

13. Maken van promotiemateriaal

De leerling maakt promotiemateriaal voor een product.

Het gaat hierbij om:
- opstellen van een plan van aanpak op basis van een doelgroepenonderzoek;
- verzamelen van audio- en beeldmateriaal dat past bij de doelgroep en het product;
- uitvoeren volgens het plan van aanpak;
- controleren en bijstellen van het promotiemateriaal op basis van het programma van eisen.

Horeca, Bakkerij en Recreatie (HBR)
vmbo gl en tl

16. Organiseren van een bezoek

De leerling organiseert een gastvrij bezoek.

Het gaat hierbij om:
- voorbereiden van de ruimte waarin gasten verblijven;
- ontvangen van gasten;
- begeleiden van gasten tijdens hun bezoek.

Horeca, Bakkerij en Recreatie (HBR)
vmbo gl en tl

15. Organiseren van een activiteit

De leerling organiseert een recreatieve activiteit.

Het gaat hierbij om:
- inventariseren van de doelstelling aan de hand van een doelgroepenonderzoek;
- selecteren van een activiteit die past bij de doelstelling en de doelgroep;
- opstellen van een kostenoverzicht;
- opstellen van een draaiboek;
- uitvoeren van de activiteit.

Horeca, Bakkerij en Recreatie (HBR)
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

HORECA, BAKKERIJ EN RECREATIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. Maken van promotiemateriaal
14. Adviseren over een aankoop
15. Organiseren van een activiteit
16. Organiseren van een bezoek
17. **Bereiden van een gerecht**



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MARITIEM EN TECHNIEK

Eindtermen

12. **Ontwerpen van een schip**
13. Maken van een prototype
14. Adviseren over onderhoud
15. Adviseren over een proces
16. Organiseren van een activiteit
17. Navigeren van een schip



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MARITIEM EN TECHNIEK

Eindtermen

12. Ontwerpen van een schip
13. **Maken van een prototype**
14. Adviseren over onderhoud
15. Adviseren over een proces
16. Organiseren van een activiteit
17. Navigeren van een schip



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MARITIEM EN TECHNIEK

Eindtermen

12. Ontwerpen van een schip
13. Maken van een prototype
14. **Adviseren over onderhoud**
15. Adviseren over een proces
16. Organiseren van een activiteit
17. Navigeren van een schip



Praktijkgerichte programma's

slo

12. Ontwerpen van een schip

De leerling ontwerpt een onderdeel van een schip.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën en schetsen, rekening houdend met het programma van eisen;
- beoordelen of ideeën en schetsen passen bij het programma van eisen;
- onderbouwen van de keuze voor één idee en schets;
- omzetten van het gekozen idee naar een concept;
- visualiseren van het concept in een model.

Maritiem en Techniek (MaT)
vmbo gl en tl

17. Bereiden van een gerecht

De leerling bereidt een gerecht.

Het gaat hierbij om:
- opstellen van een recept;
- verzamelen van verantwoorde grondstoffen, ingrediënten en tussenproducten;
- uitvoeren volgens recept met behulp van keukenapparatuur, rekening houdend met HACCP-richtlijnen;
- opdienen van een aantrekkelijk gepresenteerd gerecht.

Horeca, Bakkerij en Recreatie (HBR)
vmbo gl en tl

14. Adviseren over onderhoud

De leerling adviseert over duurzaam onderhoud.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van marktonderzoek;
- omzetten van ideeën naar opties;
- beoordelen van opties op basis van organisatorische haalbaarheid en duurzaamheid;
- presenteren van verschillende opties.

Maritiem en Techniek (MaT)
vmbo gl en tl

13. Maken van een prototype

De leerling maakt een maritiem prototype.

Het gaat hierbij om:
- opstellen van een plan van aanpak op basis van een ontwerp;
- verzamelen van duurzame materialen en gereedschappen;
- uitvoeren volgens het plan van aanpak;
- testen en bijstellen van het prototype op basis van het programma van eisen.

Maritiem en Techniek (MaT)
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

MARITIEM EN TECHNIEK

Eindtermen

12. Ontwerpen van een schip
13. Maken van een prototype
14. Adviseren over onderhoud
15. **Adviseren over een proces**
16. Organiseren van een activiteit
17. Navigeren van een schip



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MARITIEM EN TECHNIEK

Eindtermen

12. Ontwerpen van een schip
13. Maken van een prototype
14. Adviseren over onderhoud
15. Adviseren over een proces
16. **Organiseren van een activiteit**
17. Navigeren van een schip



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MARITIEM EN TECHNIEK

Eindtermen

12. Ontwerpen van een schip
13. Maken van een prototype
14. Adviseren over onderhoud
15. Adviseren over een proces
16. Organiseren van een activiteit
17. **Navigeren van een schip**



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MEDIA, VORMGEVING EN ICT

Eindtermen

12. **Ontwerpen van een model**
13. Maken van een mediaproduct
14. Maken van een audiovisueel product
15. Adviseren over een omgeving
16. Programmeren van een product
17. Programmeren van een game



Praktijkgerichte programma's

slo

16. Organiseren van een activiteit

De leerling organiseert een maritieme activiteit.

Het gaat hierbij om:
- inventariseren van de doelstelling aan de hand van een doelgroepenonderzoek;
- selecteren van een activiteit die past bij de doelstelling en doelgroep;
- opstellen van een draaiboek;
- uitvoeren van de activiteit.

Maritiem en Techniek (MaT)
vmbo gl en tl

15. Adviseren over een proces

De leerling adviseert over het verbeteren van een logistiek proces.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van behoeftenonderzoek;
- omzetten van ideeën naar logistieke aanpassingen;
- beoordelen van aanpassingen op basis van financiële en organisatorische haalbaarheid;
- presenteren van verschillende logistieke aanpassingen.

Maritiem en Techniek (MaT)
vmbo gl en tl

12. Ontwerpen van een model

De leerling ontwerpt een digitaal 3D-model.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën, rekening houdend met het programma van eisen;
- beoordelen of ideeën passen bij het programma van eisen;
- onderbouwen van de keuze voor één idee;
- omzetten van het gekozen idee naar een concept;
- visualiseren van het concept naar een ontwerp in meerdere dimensies, met behulp van binnen de creatieve industrie gangbare software.

Media, Vormgeving en ICT (MVI)
vmbo gl en tl

17. Navigeren van een schip

De leerling navigeert efficiënt een schip.

Het gaat hierbij om:
- bepalen van de huidige positie;
- opstellen van een routeplanning, rekening houdend met omstandigheden;
- uitvoeren van de opgestelde route in een simulator.

Maritiem en Techniek (MaT)
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

MEDIA, VORMGEVING EN ICT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een model
13. **Maken van een mediaproduct**
14. Maken van een audiovisueel product
15. Adviseren over een omgeving
16. Programmeren van een product
17. Programmeren van een game



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MEDIA, VORMGEVING EN ICT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een model
13. Maken van een mediaproduct
14. **Maken van een audiovisueel product**
15. Adviseren over een omgeving
16. Programmeren van een product
17. Programmeren van een game



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MEDIA, VORMGEVING EN ICT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een model
13. Maken van een mediaproduct
14. Maken van een audiovisueel product
15. **Adviseren over een omgeving**
16. Programmeren van een product
17. Programmeren van een game



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MEDIA, VORMGEVING EN ICT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een model
13. Maken van een mediaproduct
14. Maken van een audiovisueel product
15. Adviseren over een omgeving
16. **Programmeren van een product**
17. Programmeren van een game



Praktijkgerichte programma's

slo

14. Maken van een audiovisueel product

De leerling maakt een audiovisueel product.

Het gaat hierbij om:
- opstellen van een plan van aanpak op basis van een ontwerp;
- verzamelen van audio- en beeldmateriaal;
- uitvoeren volgens het plan van aanpak met in de creatieve industrie gangbare apparatuur en software;
- controleren en bijstellen van het product op basis van het programma van eisen;
- exporteren van het product in het gewenste format.



Media, Vormgeving en ICT (MVI)
vmbo gl en tl

13. Maken van een mediaproduct

De leerling maakt een digitaal mediaproduct.

Het gaat hierbij om:
- opstellen van een plan van aanpak op basis van een ontwerp;
- visualiseren van een ontwerp volgens designprincipes;
- verzamelen van beeldmateriaal;
- opmaken van een definitief ontwerp volgens technische eisen met in de creatieve industrie gangbare apparatuur en software;
- controleren en bijstellen van het product op basis van het programma van eisen.



Media, Vormgeving en ICT (MVI)
vmbo gl en tl

16. Programmeren van een product

De leerling programmeert een digitaal product.

Het gaat hierbij om:
- genereren van oplossingsrichtingen op basis van wensen van de gebruiker;
- opstellen van een plan van aanpak op basis van een gekozen oplossing;
- verzamelen van software en apparatuur;
- uitvoeren volgens het plan van aanpak, rekening houdend met programmeerprincipes;
- testen en debuggen van het product.



Media, Vormgeving en ICT (MVI)
vmbo gl en tl

15. Adviseren over een omgeving

De leerling adviseert over een digitale omgeving.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van een behoeftenonderzoek;
- omzetten van ideeën naar oplossingen, rekening houdend met inrichting, beheer en beveiliging van de omgeving;
- beoordelen van oplossingen op basis van duurzaamheid, financiële en organisatorische haalbaarheid;
- presenteren van verschillende oplossingen.



Media, Vormgeving en ICT (MVI)
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

MEDIA, VORMGEVING EN ICT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een model
13. Maken van een mediaproduct
14. Maken van een audiovisueel product
15. Adviseren over een omgeving
16. Programmeren van een product
17. **Programmeren van een game**



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MOBILITEIT EN TRANSPORT

Eindtermen

12. **Ontwerpen van een voertuig**
13. Maken van een product
14. Adviseren over een aankoop
15. Organiseren van een proces
16. Onderhouden van een voertuig
17. Repareren van een voertuig



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MOBILITEIT EN TRANSPORT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een voertuig
13. **Maken van een product**
14. Adviseren over een aankoop
15. Organiseren van een proces
16. Onderhouden van een voertuig
17. Repareren van een voertuig



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MOBILITEIT EN TRANSPORT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een voertuig
13. Maken van een product
14. **Adviseren over een aankoop**
15. Organiseren van een proces
16. Onderhouden van een voertuig
17. Repareren van een voertuig



Praktijkgerichte programma's

slo

12. Ontwerpen van een voertuig

De leerling ontwerpt een onderdeel voor een voertuig.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën en schetsen, rekening houdend met het programma van eisen;
- beoordelen of ideeën en schetsen passen bij het programma van eisen;
- onderbouwen van de keuze voor één idee en schets;
- omzetten van het gekozen idee naar een concept;
- visualiseren van het concept in een CAD-tekening.



Mobiliteit en Transport (M&T)
vmbo gl en tl

17. Programmeren van een game

De leerling programmeert een deel van een game.

Het gaat hierbij om:
- genereren van oplossingsrichtingen op basis van het doel en de doelgroep;
- visualiseren van een gameplay;
- verzamelen van beeldmateriaal;
- omzetten van een gameplay naar een passende omgeving met behulp van programmeertaal;
- testen en debuggen van een deel van de game.



Media, Vormgeving en ICT (MVI)
vmbo gl en tl

14. Adviseren over een aankoop

De leerling adviseert over de aankoop van een voertuig.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van behoeftenonderzoek;
- omzetten van ideeën naar opties;
- beoordelen van opties op basis van financiële haalbaarheid;
- presenteren van verschillende opties aan de hand van een offerte.



Mobiliteit en Transport (M&T)
vmbo gl en tl

13. Maken van een product

De leerling maakt een technisch product.

Het gaat hierbij om:
- opstellen van een plan van aanpak op basis van een ontwerp;
- verzamelen van duurzame materialen en gereedschappen;
- uitvoeren volgens het plan van aanpak en een werktekening, gebruikmakend van persoonlijke beschermingsmiddelen;
- testen en bijstellen van het product op basis van het programma van eisen.



Mobiliteit en Transport (M&T)
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

MOBILITEIT EN TRANSPORT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een voertuig
13. Maken van een product
14. Adviseren over een aankoop
15. **Organiseren van een proces**
16. Onderhouden van een voertuig
17. Repareren van een voertuig



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MOBILITEIT EN TRANSPORT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een voertuig
13. Maken van een product
14. Adviseren over een aankoop
15. Organiseren van een proces
16. **Onderhouden van een voertuig**
17. Repareren van een voertuig



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

MOBILITEIT EN TRANSPORT

Eindtermen

12. Ontwerpen van een voertuig
13. Maken van een product
14. Adviseren over een aankoop
15. Organiseren van een proces
16. Onderhouden van een voertuig
17. **Repareren van een voertuig**



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

PRODUCEREN, INSTALLEREN EN ENERGIE

Eindtermen

12. **Ontwerpen van een product**
13. Maken van een product
14. Adviseren over oplossingen
15. Adviseren over een proces
16. Installeren van een installatie
17. Onderhouden van een installatie



Praktijkgerichte programma's

slo

16. Onderhouden van een voertuig

De leerling onderhoudt een voertuig.

Het gaat hierbij om:
- inspecteren van de huidige situatie;
- controleren van de functionaliteit;
- vaststellen van de te volgen procedure;
- demonteren, monteren en afstellen van onderdelen;
- evalueren van de uitgevoerde procedure.



Mobiliteit en Transport (M&T)
vmbo gl en tl

15. Organiseren van een proces

De leerling organiseert een logistiek proces.

Het gaat hierbij om:
- inventariseren van de doelstelling aan de hand van een behoeftenonderzoek;
- genereren van ideeën, rekening houdend met financiële en organisatorische haalbaarheid en duurzaamheid;
- omzetten van ideeën naar logistieke oplossingen;
- opstellen van een kostenoverzicht;
- opstellen van een logistieke planning.



Mobiliteit en Transport (M&T)
vmbo gl en tl

12. Ontwerpen van een product

De leerling ontwerpt een technisch product.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën en schetsen, rekening houdend met het programma van eisen;
- beoordelen of ideeën en schetsen passen bij het programma van eisen;
- onderbouwen van de keuze voor één idee en schets;
- omzetten van het gekozen idee naar een concept;
- visualiseren van het concept in een CAD-tekening.



Produceren, Installeren en Energie (PIE)
vmbo gl en tl

17. Repareren van een voertuig

De leerling repareert een voertuig.

Het gaat hierbij om:
- signaleren van storingen en defecten;
- stellen van een diagnose;
- vaststellen van de te volgen procedure;
- verhelpen van storingen en defecten;
- evalueren van de uitgevoerde procedure.



Mobiliteit en Transport (M&T)
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

PRODUCEREN, INSTALLEREN EN ENERGIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. **Maken van een product**
14. Adviseren over oplossingen
15. Adviseren over een proces
16. Installeren van een installatie
17. Onderhouden van een installatie



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

PRODUCEREN, INSTALLEREN EN ENERGIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. Maken van een product
14. **Adviseren over oplossingen**
15. Adviseren over een proces
16. Installeren van een installatie
17. Onderhouden van een installatie



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

PRODUCEREN, INSTALLEREN EN ENERGIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. Maken van een product
14. Adviseren over oplossingen
15. **Adviseren over een proces**
16. Installeren van een installatie
17. Onderhouden van een installatie



Praktijkgerichte programma's

slo

C. Programma-specifieke vaardigheden

PRODUCEREN, INSTALLEREN EN ENERGIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. Maken van een product
14. Adviseren over oplossingen
15. Adviseren over een proces
16. **Installeren van een installatie**
17. Onderhouden van een installatie



Praktijkgerichte programma's

slo

14. Adviseren over oplossingen

De leerling adviseert over technische installatieoplossingen.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van een behoeftenonderzoek;
- omzetten van ideeën naar technische installatieoplossingen;
- beoordelen van oplossingen op basis van financiële en organisatorische haalbaarheid en duurzaamheid;
- presenteren van verschillende technische installatieoplossingen.



Produceren, Installeren en Energie (PIE)
vmbo gl en tl

13. Maken van een product

De leerling maakt een technisch product.

Het gaat hierbij om:
- opstellen van een plan van aanpak op basis van een ontwerp;
- verzamelen van duurzame materialen en gereedschappen;
- uitvoeren volgens het plan van aanpak en een werktekening, gebruikmakend van persoonlijke beschermingsmiddelen;
- testen en bijstellen van het product op basis van het programma van eisen.



Produceren, Installeren en Energie (PIE)
vmbo gl en tl

16. Installeren van een installatie

De leerling installeert een deel van een technische installatie.

Het gaat hierbij om:
- verzamelen van onderdelen en gereedschappen;
- koppelen van onderdelen volgens een installatietekening, rekening houdend met veiligheidsvoorschriften;
- evalueren van de uitgevoerde installatie.



Produceren, Installeren en Energie (PIE)
vmbo gl en tl

15. Adviseren over een proces

De leerling adviseert over het verbeteren van een productieproces.

Het gaat hierbij om:
- genereren van ideeën op basis van een marktonderzoek;
- omzetten van ideeën naar mogelijke aanpassingen;
- beoordelen van aanpassingen op basis van financiële en organisatorische haalbaarheid en duurzaamheid;
- presenteren van verschillende aanpassingen.



Produceren, Installeren en Energie (PIE)
vmbo gl en tl

C. Programma-specifieke vaardigheden

PRODUCEREN, INSTALLEREN EN ENERGIE

Eindtermen

12. Ontwerpen van een product
13. Maken van een product
14. Adviseren over oplossingen
15. Adviseren over een proces
16. Installeren van een installatie
17. **Onderhouden van een installatie**



Praktijkgerichte programma's

slo

17. Onderhouden van een installatie

De leerling onderhoudt een deel van een technische installatie.

Het gaat hierbij om:
- inspecteren van de huidige situatie;
- signaleren van storingen en defecten;
- vaststellen van de te volgen procedure;
- afstellen en inregelen van onderdelen;
- evalueren van de uitgevoerde procedure.

Produceren, Installeren en Energie (PIE)
vmbo gl en tl