

Het correctievoorschrift van een profielvak-cspe bestaat uit:

- per onderdeel dit document met het beoordelingsmodel;
- het document met algemene richtlijnen en aanwijzingen. Dit document vindt u op de examenpagina van dit profielvak-cspe op Examenblad.nl.

Inhoud beoordelingsmodel van dit onderdeel:

- 1 Beoordelingsmodel
 - 1.1 Beoordelingsschema
 - 1.2 Toelichting bij het beoordelingsschema

1 Beoordelingsmodel

Het beoordelingsmodel bestaat uit twee delen: het beoordelingsschema (paragraaf 1.1) en de toelichting bij het beoordelingsschema (paragraaf 1.2).

- In de toelichting bij het beoordelingsschema staan zo nodig de richtlijnen voor de beoordeling van de opdrachten.
- Bij een beoordelingsaspect waarbij de kandidaat aan meerdere criteria moet voldoen om scorepunten te kunnen krijgen, alleen de te behalen punten toekennen indien de kandidaat aan ALLE criteria heeft voldaan.
- De nummers van de opdrachten die direct tijdens de afname van het examen beoordeeld moeten worden, zijn onderstreept. De overige opdrachten kunnen na de afname beoordeeld worden.
- In het beoordelingsschema zijn vakjes opgenomen, waarin aangegeven kan worden of de kandidaat wel (vinkje ✓) of niet (streepje -) aan het criterium / de criteria heeft voldaan.
- De computerscoorbare opdrachten die in Facet zijn uitgevoerd worden automatisch beoordeeld. De opdrachten die niet automatisch kunnen worden beoordeeld, dient u handmatig te beoordelen in de Facet-corrector of via dit correctievoorschrift.
U vermeldt in het beoordelingsschema achter BF de totaalscore van de opdrachten die u beoordeeld heeft via de Facetcorrector.

1.1 Beoordelingsschema

opdrachtnr.	omschrijving beoordelingsaspect	max. score	kandidaatnummer			
			naam van de kandidaat			
	onderdeel B					
<u>BFa</u>	aansluiten					
	<ul style="list-style-type: none"> • de Raspberry Pi met Grove Base Hat en alle randapparaten zijn juist aangesloten volgens het schema 1 • de Grove-sensoren en -modules zijn correct gekozen en aangesloten op juiste Grove Base Hat-poorten 1 	2				
<u>BFb</u>	sprite maken					
	<ul style="list-style-type: none"> – er is een toepasselijke vorm voor de sprite gekozen – de sprite heeft een toepasselijke naam 	1				
	transport					

opd.	omschrijving beoordelingsaspect	max.	kandidaatnummer												
	transport														
BFc	led-button, bewegingsensor en buzzer programmeren (zie 1.2)														
	de juiste GPIO-poorten zijn geprogrammeerd voor de buzzer, de led-button en de bewegingsensor		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	de deurbel toont altijd de tekst 'automatische deurbel'		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	de led-button gaat aan als er beweging wordt gedetecteerd		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	de buzzer laat 0.1 seconde een toon horen als er beweging wordt gedetecteerd		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	na 2 seconden wordt er 5 seconden de tekst 'Ik kom eraan' getoond		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	als er geen beweging wordt gedetecteerd, gaan de led-button en de buzzer uit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	alle aspecten juist <i>per onjuist of ontbrekend aspect</i>	6													
	testen en opruimen														
	• het Scratch-project is met de juiste naam en op de juiste plaats opgeslagen	1													
	• alle onderdelen zijn op de juiste manier afgesloten, losgekoppeld en opgeruimd	1													
BFe	terugkijken in Facet	2													
	<i>opmerking</i> <i>de totaalscore overnemen uit de Facet-corrector</i>														
	totaal onderdeel B	13													

1.2 Toelichting bij het beoordelingsschema

Opdracht BF

Dit onderdeel bevat Facetopdrachten die u handmatig dient na te kijken in de Facet-corrector en/of met behulp van het correctievoorschrift.

Handleidingen bij het gebruik van Facet en de installatie van de pc-app van Facet zijn te vinden op de website van DUO:

<https://www.duo.nl/zakelijk/voortgezet-onderwijs/examens-en-diplomas/facet/>

Corrigeren

Als de afnameplanner de afname vrijgeeft voor correctie, krijgt u als corrector een e-mail. U kunt dan beginnen met corrigeren:

- 1 Log in op de Facet-corrector. U krijgt een overzicht van de afnamegroepen waaraan u bent gekoppeld. Klik op de variant die u wilt corrigeren.
- 2 Selecteer de kandidaten en de vragen die u wilt corrigeren en klik op 'Start correctie'. U kunt instellen of u per kandidaat wilt nakijken of per vraag.
- 3 De te corrigeren vraag verschijnt.
- 4 Beoordeel het antwoord met het correctievoorschrift, onder de knop 'Correctievoorschrift'. Als u alles hebt gecorrigeerd, komt u terug in het correctieoverzicht.

Raadplegen resultaten

De afnameplanner kan de resultaten van de kandidaten inzien.

- 1 Selecteer in het planningsoverzicht de afnamegroep.
- 2 Vraag de resultaten op met de knop 'inzien examen-/toetsresultaten'.
- 3 U ziet de voorlopige eindscores. Deze dienen te worden overgenomen in het beoordelingsschema in paragraaf 1.1 bij opdracht BFe.

Programmeeropdracht

voorbeelduitwerking programmeeropdracht

The image shows a Scratch script designed to simulate an automatic doorbell on a Raspberry Pi. The script is organized as follows:

- Start:** A "wanneer op vlag wordt geklikt" (when green flag clicked) event block.
- Setup:** A "set gpio 18 to input pulled low" block.
- Loop:** A "herhaal" (repeat) loop block.
- Inside the Loop:**
 - "zeg Automatische Deurbel" (say Automatic Doorbell).
 - "als gpio 18 is high ? dan" (if gpio 18 is high then) conditional block:
 - "set gpio 22 to output high" block.
 - "set gpio 26 to output high" block.
 - "wacht 0.1 sec." (wait 0.1 seconds) block.
 - "set gpio 26 to output low" block.
 - "wacht 2 sec." (wait 2 seconds) block.
 - "zeg Ik kom eraan! 5 sec." (say I am here! 5 seconds) block.
 - "anders" (otherwise) conditional block:
 - "set gpio 22 to output low" block.
 - "set gpio 26 to output low" block.
- End:** A "herhaal" loop arrow at the bottom of the loop block.