

De instructie voor de examinator van een profielvak-cspe bestaat uit:

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

Inhoud van dit onderdeel:

- 1 Overzicht opdrachten
- 2 ICT-gebruik
- 3 Materialen, gereedschappen en hulpmiddelen
- 4 Aanwijzingen
- 5 Bronvermeldingen

# 1 Overzicht opdrachten

onderdeel C		richttijd: 120 minuten	
opdracht	omschrijving	nodig	akg*
1	<ul style="list-style-type: none"><li>– programmeren</li><li>– helpdeskopdracht uitvoeren</li><li>– minitoetsvragen maken</li></ul>	ICT-gebruik: Facet, 3 varianten Scratch-app (offline editor)	4

\* akg = aantal kandidaten gelijktijdig. Toetstechnisch advies over het aantal kandidaten dat bij deze praktijkopdracht gelijktijdig beoordeeld kan worden.

## Opdracht 1

Voor deze opdracht staat één toetspakket klaar dat door de afnameplanner ingepland moet worden.

De kandidaat maakt alle vragen van dit onderdeel in Facet. U beoordeelt een deel van de vragen in de Facet-corrector.

# 2 ICT-gebruik

Bij dit onderdeel horen de volgende bestanden. U ontvangt deze bestanden bij zending C.

instructie voor de kandidaat
vb_instructiefilm_MVI_C_bb.mp4
vb_instructie_MVI_C_bb.pdf

bestanden voor de kandidaat	opdracht
map onderdeel C	1

bestanden voor de examiner
Handboek helpdesk Pretpark Loopingland_BB.docx
vb_digitaal_correctievoorschrift_MVI_bb.xlsx
correctievoorschrift: BP-1500-b-24-1-C-c.pdf

### 3 Materialen, gereedschappen en hulpmiddelen

---

- hoofdtelefoon of oortjes
- computer voor Facet
- computer voor Scratch
- Scratch-app (offline editor) vanaf versie 3.29.1

### 4 Aanwijzingen

---

#### *Vorbereiding*

Alle opdrachten vereisen een gedegen voorbereiding van de examiner. Het wordt aanbevolen om voorafgaand aan de afname dit examen zelf te maken. U bent dan goed op de hoogte van de inhoud van het examen.

De kandidaten maken gebruik van de Scratch-app.

Dit is een offline editor. Deze kunt u downloaden via <https://scratch.mit.edu/download>

Werk met de laatste versie van Scratch (vanaf versie 3.29.1). Van Scratch zijn er verschillende versies, waardoor het beeld voor kandidaten er anders uit kan zien dan de aangeleverde werkwijze en afbeeldingen in de opdracht. Mocht dit zorgen voor onduidelijkheden voor de kandidaten, dan kunt u deze verduidelijken tijdens de opdracht.

#### *Digitale bestanden*

Controleer of de aangeleverde bestanden werken en geschikt zijn voor de programma's die u gebruikt.

Aan het begin van het examen vertelt u de kandidaten waar ze de digitale bestanden kunnen vinden en waar ze hun eigen bestanden moeten opslaan.

Controleer of de kandidaat alle digitale bestanden heeft ingeleverd voordat de kandidaat uit de examenruimte vertrekt.

#### *Volgorde opdrachten*

De opdrachten moeten worden uitgevoerd in de volgorde zoals ze in het onderdeel zijn opgenomen.

#### *Afname*

##### **Opdracht 1**

De afname in Facet vindt plaats in één zitting die niet onderbroken mag worden.

Mocht de afname in Facet niet lukken, neem dan contact op met de helpdesk van Facet.

Deze is bereikbaar op telefoonnummer 050-599 9925.

### *Indeling onderdeel*

<b>opdracht</b>	<b>voor de kandidaat</b>	<b>beoordeling door de examinator</b>
programmeren	in Facet	in het papieren correctievoorschrift
helpdeskopdracht	in Facet	in de Facet-corrector met toelichting in het papieren correctievoorschrift
minitoetsvragen	in Facet	worden automatisch gescoord in Facet

Als de kandidaat tijdens het uitvoeren van een van de praktische opdrachten vastloopt, mag u de kandidaat weer op weg helpen. U rekent dan echter de desbetreffende stap in de opdracht onjuist.

#### *Programmeeropdracht*

De kandidaten moeten twee afbeeldingen van slagbomen en twee afbeeldingen van verkeerslichten importeren. Geef duidelijk aan hoe en vanaf waar de leerlingen deze afbeeldingen kunnen importeren.

Zorg ervoor dat de kandidaat zijn Scratch-programmering kan opslaan.

Dit kunt u doen door op het bureaublad een map uitwerking\_kandidaat te maken. Als de kandidaat klaar is met de Scratch-programmering, kopieert u deze map naar uw eigen opslag om de programmering na te kunnen kijken en leegt u de map voor de volgende kandidaat. U leegt ook de prullenbak.

#### *Helpdeskopdracht*

Print voor het aantal kandidaten dat u gelijktijdig examineert een exemplaar van het aangeleverde handboek. De kandidaten gebruiken het handboek om de meldingen te beantwoorden.

## 5 Bronvermeldingen

---

opdracht	bronvermelding afbeeldingen en media
1	Photocell / Shutterstock.com Stichting Cito Instituut voor Toetsontwikkeling, 2024 Viktorija Reuta / Shutterstock.com

### **Disclaimer**

*Dit materiaal is een product van het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en in beheer bij het College voor Toetsen en Examens (CvTE) te Utrecht. CvTE accepteert geen enkele aansprakelijkheid voor schade ontstaan door het gebruik van dit materiaal op welke manier dan ook. CvTE heeft conform de wettelijke bepalingen en voor zover mogelijk het auteursrecht op in dit materiaal gebruikt (bronnen)materiaal geregeld. Diegene die desondanks meent zekere rechten te kunnen doen gelden, wordt verzocht contact op te nemen met het CvTE.*

*Dit materiaal is vrij te gebruiken voor eigen oefening, studie of privégebruik, alsmede schoolgebruik op niet-commerciële basis. Voor alle andere toepassingen geldt dat het gebruik van in dit product verwerkt (bronnen)materiaal niet is toegestaan zonder toestemming van de rechthebbenden. Op eventueel aangepast werk dient duidelijk vermeld te worden dat er sprake is van een aanpassing van een product van CvTE. Elke schijn van bemoeienis of goedkeuring van CvTE met betrekking tot het nieuwe materiaal dient te worden uitgesloten.*