

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 totaalscore van de vragen in Facet noteert u achter het bijbehorende opdracht nummer in het beoordelingsschema voor iedere kandidaat. Dit kunnen zowel automatisch gescoorde als handmatig beoordeelde vragen zijn.

1.1 Beoordelingsschema

opdrachtnr.	omschrijving beoordelingsaspect	max. score	kandidaatnummer					
			naam van de kandidaat					
	onderdeel C							
C1a	sprites aanmaken							
	de sprite van de kat is verwijderd		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	voor de lampen is een sprite aangemaakt met vier uiterlijken		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	voor de lichtshow is een sprite aangemaakt met zeven uiterlijken		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	alle aspecten juist per onjuist of ontbrekend aspect	3						
	transport							

opd.	omschrijving beoordelingsaspect	max.	kandidaatnummer					
	transport							
C1b	programmering lampen en geluid (zie 1.2)							
	als de toets p ingedrukt wordt, start de programmering van de lampen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	de programmering start met drie grijze lampen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	de drie lampen gaan na elkaar aan in de volgorde rood - blauw - groen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	elke lamp brandt één seconde		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	tussen een lamp die uit gaat en de volgende lamp die aangaat, zit steeds een seconde		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	als de toets m ingedrukt wordt dan speelt het juiste geluid af		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	als de toets v ingedrukt wordt dan laat de lichtshow de juiste uiterlijken zien in de juiste volgorde		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	alle aspecten juist per onjuist of ontbrekend aspect	6						
	testen en opslaan							
het Scratch-project is met de juiste naam en op de juiste plaats opgeslagen		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
de kandidaat heeft de werkende programmering gedemonstreerd		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
alle aspecten juist per onjuist of ontbrekend aspect	2							
	transport							


opd.	omschrijving beoordelingsaspect	max.	kandidaatnummer				
	transport						
C1d	vragen in Facet opmerkingen – u kijkt een deel van de vragen handmatig na in de Facet-corrector. U hebt hier ook dit correctievoorschrift bij nodig (zie 1.2) – neem hier de totaalscore over uit de Facet-corrector	10					
	totaal onderdeel C	21					

1.2 Toelichting bij het beoordelingschema

Opdracht C1

Zie het document met algemene richtlijnen en aanwijzingen (algemeen correctievoorschrift) voor uitleg over handmatig scoren in Facet.

voorbeelduitwerkingen programmeren

programmering lampen	programmering lichtshow
 <p>The Scratch code for 'programmering lampen' starts with a 'wanneer op vlag wordt geklikt' event block. It then sets 'verander uiterlijk naar' to 'alle_lampen_uit'. A 'herhaal' loop contains two 'als' blocks. The first 'als' block is triggered by 'toets p ingedrukt?' and contains a sequence of 'verander uiterlijk naar' blocks: 'lamp_rood_aan', 'wacht 1 sec.', 'alle_lampen_uit', 'wacht 1 sec.', 'lamp_blaauw_aan', 'wacht 1 sec.', 'alle_lampen_uit', 'wacht 1 sec.', 'lamp_groen_aan', 'wacht 1 sec.', and 'alle_lampen_uit'. The second 'als' block is triggered by 'toets m ingedrukt?' and contains a 'start geluid Boing' block.</p>	 <p>The Scratch code for 'programmering lichtshow' starts with a 'wanneer op vlag wordt geklikt' event block. It then sets 'verander uiterlijk naar' to 'lichtshow1'. A 'herhaal' loop contains a single 'als' block triggered by 'toets v ingedrukt?'. This block contains a sequence of 'verander uiterlijk naar' blocks: 'lichtshow2', 'wacht 1 sec.', 'lichtshow3', 'wacht 1 sec.', 'lichtshow4', 'wacht 1 sec.', 'lichtshow5', 'wacht 1 sec.', 'lichtshow6', 'wacht 1 sec.', and 'lichtshow7'.</p>

voorbeelduitwerkingen meldingen

melding 1

Aanmelder Naam: Aruna Farah	melding
Details	Beste medewerker van de helpdesk,
Korte omschrijving: pc vastgelopen	Mijn pc is compleet vastgelopen. Ik kan er niets meer mee!
Categorie: software	
Meldingstype: storing	Groetjes Aruna
Planning	antwoord
Prioriteit: P4	Beste Aruna,
Afhandeling	Dat kan ik vanaf hier niet direct oplossen. Ik zal zorgen dat een collega contact met je opneemt.
Behandelaarsgroep: helpdesk tweede lijn	Met vriendelijke groet, Helpdesk Loopingland

melding 2

Aanmelder Naam: Alicia van der Steenhoven	melding
Details	Beste medewerker van de helpdesk,
Korte omschrijving: formatteren SD-kaart	Hoe formatteer ik een SD-kaart?
Categorie: software <i>opmerking: randapparatuur is hier expliciet fout</i>	Groetjes Alicia
Meldingstype: gebruikersvraag	
Planning	voorbeeldantwoord 1
Prioriteit: P6	Beste Alicia, Je kunt in Verkenner de kaart selecteren en op de rechtermuisknop klikken. De optie formatteren staat in het menu dat dan verschijnt. Met vriendelijke groet, Helpdesk Loopingland
Afhandeling	voorbeeldantwoord 2
Behandelaarsgroep: helpdesk eerste lijn	Beste Alicia, Open het Schijfhulpprogramma en selecteer de SD-kaart. Kies voor Wissen. Selecteer daarna MS-DOS (FAT) en kies Wissen. Met vriendelijke groet, Helpdesk Loopingland

melding 3

Aanmelder Naam: Kishen Roosendaal	melding
Details	Beste medewerker, De kassasystemen zijn allemaal offline! En de rij klanten groeit en groeit! Groetjes, Kishen
Korte omschrijving: kassasystemen offline	
Meldingstype: storing	
Categorie: werkplek hardware of randapparatuur	
Planning	antwoord
Prioriteit: P1	Beste Kishen, Dat kan ik vanaf hier niet direct oplossen. Ik geef de melding door aan een collega en die neemt zo spoedig mogelijk contact met je op. Met vriendelijke groet, Helpdesk Loopingland
Afhandeling	
Behandelaarsgroep: helpdesk tweede lijn	